平成8年6月1日発行(毎月1回1日発行)
第9巻第6号(通巻91号)
平成元年10月2日第3種郵便物認可

PC Engine FAN

同級生2 ギリギリ付録

一足お先に
キレイどころ
全部見せちゃう

とじこみ付録

同級生2
キャラ別名場面集

FX-Navigator

続 初恋物語～修学旅行～
ドラゴンナイト4
バウンダリー・ゲート
ドーター・オブ・キングダム

攻略大全XX

デア ラングリッサーFX
ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション
スーパーパワーリーグFX
ヴァージン・ドリーム

[illegible]優ストリート

[illegible]トラインR
岩男潤子

ピックアップフレッシュボイス
飯塚雅弓

1996 JUNE 6
720YEN

小説連載開始&声優コンテスト
ファイアーウーマン纏組

PCエンジン&PC-FX
唯一の専門誌

本誌がつかんだFX特報

お嬢様捜査網
天地無用！魎皇鬼FX
ブルーブレイカー

特別付録
お嬢様捜査網
リバーシブルポスター



表は
オリジナルセル画
裏は声優新聞

マルチメディアのNEC

PC-FXだからできる

アニメファン待望の声優アドベンチャーが登場!!

5月17日(金)発売
アドベンチャー
希望小売価格8,800円(税別)

CD-ROM 2枚組

アニメを見て、憧れの声優さんの声を聴き、実写映像でその素顔にまでアクセスできる業界初の声優アドベンチャーゲームがついに出る。さあ、3人の妖精たちの力を借りて、運命の声の主を探しにいこう！

[初回特典]リバーシブルジャケット

Voice Paradise
ボイスパラダイス

●脚本・声の出演／千葉 繁

好きなキャラに好きな声をあてられる**キャスティングシステム搭載!!**



出演声優


▲久川 綾


▲國府田マリ子


▲丹下 桜


▲永島 由子


▲富沢美智恵



貴方(あなた)からの挑戦お待ちしておりますわ♥

5月31日(金)発売
アドベンチャー
希望小売価格7,800円(税別)

清華学園を舞台にした超人気ゲーム『卒業』ワールドの最新作は、まったく新しいタイプのアドベンチャーゲーム。プレイヤーは、世界中の財宝・秘宝を狙う怪盗志願の少年だ。目的は、5人の美少女探偵団を相手にまわし、完全犯罪を達成すること。行動次第ではお宝だけじゃなく、お嬢様のハートまでつかめるかも？


▲全6話のストーリーの中で、お嬢様にまつわる秘宝の争奪戦が繰り広げられる。



▲アドベンチャーにアクション性をプラス。数々の罠をくぐり抜けよう。


▲PC-FXならではの華麗なアニメーションが目いっぱい。

お嬢様捜査網


アニメソフト続々登場!!
NEC
NIRGENDS
虚空漂流ニルゲンツ
6月28日(金)発売
エアバトルRPG
希望小売価格7,800円(税別)
特殊物質「エーテル」の空に浮かぶ島々を舞台に、縦横無尽に駆けめぐる可変戦闘機グリューヴルム！ADVパートで謎を解き明かし、3Dのバトルパートで敵を撃破する幻想的なエアバトルRPGが、PC-FXに登場。
◀幻想の空を舞台に、まったく新しい本格的3Dバトルが楽しめる。
▶ファイターモードとダイバーモードに変形できる主役メカ「グリューヴルム」。
幻想の空を舞台にした3DエアバトルRPG
©MICRO CABIN ©NEC Home Electronics,Ltd.
アニメであそぼ♥
近日発売予定
シューティング
価格未定
戦う男の魂を揺さぶる熱血シューティング!!
ド派手な展開と演出、豊富なアニメで繰り広げられるハードなドラマ。戦う男の魂に火をつける熱い本格シューティングがFXに初登場。宇宙征服を企てる遊星帝国を、戦うたびにパワーアップする超兵器ゼロイガーで迎撃せよ！
超神兵器 ゼロイガー
◀キャラデザは、アニメファンに人気のANO清水氏。
©素藝屋 ©NEC Home Electronics,Ltd.
ロルフィー主演「となりのプリンセス」ゲーム化決定!!
PC-FXイメージキャラクター
「Rolfee™」
「Rolfee」および「ロルフィー」はNECホームエレクトロニクスの商標です。
© 只野和子 1995, 1996
© NEC Home Electronics,Ltd.1995, 1996
NEC PC-FXアニメフェスティバル開催!
FXの新作ソフトが勢ぞろいするビックイベントを開催。当日はアニメファンのための企画が盛りだくさん。みんなの参加を待ってるぞ!
日時：平成8年6月22日(土)・23日(日)10:00～17:00
場所：東京 池袋サンシャインシティ 文化会館2F Dホール
フルアニメーションゲームマシン
PC-FX
ピーシー・エフエックス●標準価格 49,800円(税別)
お問い合わせは NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL03(3454)5111(大代表)

MONTHLY PC Engine FAN

1996 JUNE 6

PCエンジン&PC-FX唯一の専門誌

本誌がつかんだFX特報

CONTENTS



愛の日記♡

海外へ旅行するのって憧れてたんだー。機内で眠れなくて、飛行機を降りたらぐったり(笑)。どこへ来たのかは、まだないしょ♡ ファッションから想像してみてね。手紙書くからねー。



COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK・柴田睦子
●デザイン／川田博
●CG／Jam Digital Studio

<発売>株式会社徳間書店 <編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人／山森尚 ●編集人／北根紀子 ●副編集長／福成雅英 ●編集委員／村田憲生・山田政彦 <編集>●スタッフ／(東京)伊藤明照 (仙台)大石美智子 ●アシスタント／(東京)岡崎弘美・斉藤善和・高嶋融・三浦利夫 (仙台)井出友希・大友順・大久寿之・佐久間弘子・残間浩文・中鉢ゆき子 <営業>●部長／遠藤剛 ●サブマネージャー／金山泰久 ●スタッフ／石井基之・大内隆・玉川典由・吉野なおみ ●アシスタント／関山知壱 <NCC>●マネージャー／和田秀実 ●スタッフ／工藤一樹・佐瀬伸治・佐々木さとみ ●アシスタント／(仙台)鈴木杏子 <デザイン>●AD／川田博 ●スタッフ／(仙台)鈴木徳房 ●アシスタント／(仙台)梅内幸子・今村奈緒美 <協力>●校閲／笠原紀彦 ●編集／安藤美保・大野哲次・三戸貴代 ●写真／島崎英俊・守屋貴章・藪田修身 ●ヘアメイク／杉田和人 ●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・ミニズ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・ターゲット・有限会社湯目写植工芸 ●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。



GAME INDEX

スペック表の見方

FX CD-ROM

❶PC ❷スーパーCD-ROM²
❸メーカー名：徳間書店インターメディア
❹発売予定日：8月25日
❺予定価格：8800円（税別）
❻ジャンル：シミュレーション
❼継続機能：バックアップメモリ
❽その他：最大2人プレイ可／マウス対応／メモリベース128対応
❾開発状況：80%（7月10日現在）

①機種　PCはPCエンジン、FXはPC-FXを示します。
②対応媒体　それぞれの機種の対応している媒体を示します。アーケードカード対応は、アーケードカード使用時に何らかのメリットが見られるスーパーCD-ROM²ソフトを示します。
③メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。
④発売予定日　この号を売っている時点での発売予定時期を示します。
⑤予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑥ジャンル　編集部で判断した、便宜上のソフトの種別を示します。
⑦継続機能　ゲームを継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。ジャンルによってはコンティニューの表記を省略している場合があります。
⑧その他　ソフトに周辺機器が必要、もしくは対応している場合、その形態を示します。同時プレイは最大人数、マウスや6ボタンパッドについては、必要なものについては「専用」、それ以外は「対応」で示します。またメモリベース128（セーブくん含む）については、データセーブに必要な場合、「専用」と表記しています。
⑨開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに判定してもらったものです。

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3573-8644
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜〜金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は、本誌記事に関することのみに限らさせていただいております。ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。
●バックナンバーに関するお問い合わせは
☎03-3573-8613（販売）
●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3573-8612（広告）

Act Against AIDS 勇気と愛気



PCエンジン スーパーCD-ROM²用ソフト
Virgin Dream
ヴァージン・ドリーム
弓月 光
キャラクタデザイン
Tim TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
SUPER CD-ROM² SYSTEM
優勝すればどんな夢でもかなうという『平成美少女コンテスト』に出場することになった主人公『中井 絵奈』。あなたはコーチとなり彼女の夢『ヴァージン・ドリーム』をかなえて下さい。
九州地区代表
『宍戸 珠恵』
(CV:林原めぐみ)
沖縄地区代表
『小野寺 涼』
(CV:小桜エツ子)
北海道地区代表
『鴻池さゆり』
(CV:金丸日向子)
中部地区代表
『立嶋久美子』
(CV:渡辺久美子)
東北地区代表
『真鍋 恵子』
(CV:及川ひとみ)
関西地区代表
『角田由里亜』
(CV:草地 章江)
四国地区代表
『森 静香』
(CV:高田 由美)
関東地区代表
『中井 絵奈』
(CV:三石 琴乃)
美少女育成SLGの決定版!!
4月 9日
AM 10:00 日
体力 73/100
資金¥ 2500
外出 対話
持ち物 ステータス
休息 システム
豪華特典!
応募者全員に
特製B2版ポスタープレゼント!
(バーコードと郵送費を送ってね)
価格8,800円(税別)
5月31日発売予定
↑彼女の夢をかなえてあげられるのは、コーチ役のあなただけです
4月 4日
PM 11:00 火
体力 93/100
資金¥ 2450
おなかの底から声を出した
レッスン バイト
勉強
↑レッスン・バイト・勉強の中からうまくスケジュールを組合わせてね
↑ライバル達とのドラマチックなイベントも盛りだくさん
制作:徳間書店インターメディア ☎03-3573-8646 ©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.

本誌がつかんだFX特報

少年悪事に走る



5つの秘宝を盗み出せ!

お嬢様捜査網

FX	CD-ROM
メーカー名	NECホームエレクトロニクス
発売予定日	5月31日
予定価格	7800円(税別)
ジャンル	アドベンチャー
継続機能	バックアップメモリ
その他	未定
開発状況	90%(4月15日現在)

⬇不敵な笑みを浮かべるナルシス。お宝を奪う華麗な手口は、あのお嬢様たちでさえキリキリ舞い

ありあまる才能と美貌のお嬢様に叩きつけられた挑戦状。5つの秘宝を手に入れるために、お嬢様の仕掛けた罠をかいくぐれ!

VS

衝撃

怪盗ナルシスに憧れ悪事に走る少年A



➡誌面をにぎわすナルシスに憧れて、盗賊家業に染まるとは…。ただの目立ちたがり屋なのか?

お嬢様をほんろうさせる怪盗ナルシス



お嬢様保有の秘宝襲われる!!

本誌がつかんだＦＸ特報
その１　お嬢様捜査網

ナルシスとの出会いが少年の運命を変えた

世の中をアッと言わせてみたい

あの夜の美術館でナルシスに会った瞬間、憧れは目標に変わりました

かねてより怪盗ナルシスに憧れていた少年は、偶然にも忍び込んだ美術館で、怪盗ナルシスと、ハチ合わせ…。追跡してきたお嬢様を、軽くかわすナルシスに、ますます憧れを募らせる少年。ナルシスから渡されたセーフティセンサーを活用し、お嬢様の仕掛けた罠と追跡をかいくぐり、5つの秘宝を手に入れられれば、世の中をアッと言わせる怪盗になれるかもしれないぞ。



薄闇の中、憧れのナルシスとの出会い



「いつかは、あなたのようになってみせます」とナルシスに自分の思いのたけをつたえた少年

ナルシスから渡されたセーフティセンサー

少年が、怪盗ナルシスと初めて出会った夜に渡されたのが、セーフティセンサーと呼ばれる、パスポートサイズのコンピュータのような機械だ。最先端の技術で造られた、盗賊の新７つ道具の１つといったところだろうか？　このセンサーがあれば盗みも楽になる。

NEC製のスグレモノ

本体の外側は、軽金属で出来ているようで手に収まるサイズからしても、重量も軽いものと思われる。赤い部分から電波などを発受信して、罠の位置やお宝の位置を探知していると推測できるが、このセーフティセンサーの優れているところは、地図などを表示する機能の他、お宝情報を記録しておけるデータベースとしての機能を持ち合わせた高性能ポケットコンピュータであるというところだろう。本体を開くと、大きめのディスプレイの下には、はっきりNECというメーカー名が…。ナルシスの手によって、盗賊仕様に改造されたマシンである可能性もある。



ナルシスからもらったセーフティセンサー。少年の宝物かもしれない



センサーの中に入っていた情報はお嬢様の秘宝のリストだった！

こうしていると、目の前の宝箱しか目にはいらない普通の部屋だが…





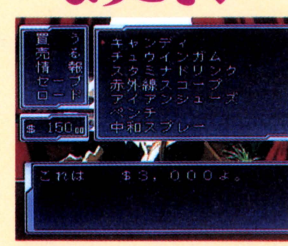
セーフティセンサーごしで部屋の中を見ると、赤く表示されたトラップの数々が…。危ないところだった

怪盗御用達　歓　迎

盗賊ショップへようこそ♡

必要なものはそろうわよ

ターゲットにするお宝が決まったら、今度は「盗賊７つ道具」をそろえよう。セーフティセンサーに地図が載っている「盗賊ショップ」へ行けば、必要なものの大半は手に入れられる。店の中では、色っぽいお姉さんが来客を待っている。ここではアイテムの購入のほかに、各ステージで見つけた宝箱のお宝や、盗んだお宝を買い取ってくれたりもするぞ。アイテムを購入するために、必要のないものは買い取ってもらおう。少し高めだが、有利な情報も売ってくれるのでお金に余裕があれば、活用したいところだ。セーブやロードはここでしかできないので注意！



体力を少しだけ回復するキャンディは必ず持っておきたい



意外に高値の、お嬢様の声の入ったテープ。変装時に必要だぞ

お店はここにあるわ。
ひいきにしてね♡







ナルシスか? 大胆不敵な予告状

慌てふためく店主から、お嬢様のもとにHELPコールが!

私立清華学園の乙女座探偵倶楽部に、電話の呼び出し音が響きわたる。電話を受けた、綾小路美幸の耳に飛び込んだ声は、盗難予告に動揺して慌てふためく、ニューヨークの有名宝石店ピファニーの店長からのHELPコールだったのだ〳 犯人逮捕にお嬢様が立ちあがる。

↻捜査依頼の電話をとる美幸。緊張が走る一瞬だ



↻呼び出しベルに、事件の予感

第1ステージのターゲットはブルースター

少年が最初に狙ったお宝が、綾小路家所有で現在はピファニー宝石店本店（ニューヨーク）にディスプレイとして貸し出されている、時価15億円と言われるダイアの首飾り「秘宝ブルースター」だ。

ピファニーへ潜入

外観はちょっと高級な宝飾品を取り扱っているという雰囲気のあるものの、ごく一般的な店舗に見える「ピファニー宝石店本店（ニューヨーク）」だが、予告状を受けたお嬢様の捜査線がすでに張りめぐらされ、お嬢様たち自身が警戒に当たっていることは必至。油断をすると痛い目に遭うぞ〳〳

↻ひっそりと静まりかえる「ピファニー宝石本店」。第１のステージだ



罠だらけの店内

店内に一歩足を踏み込むと、そこかしこに、お嬢様によって仕掛けられた罠の数々が…。落とし穴に、床から針…。地雷もあるぞ〳

↻床から針が出てくるトラップ。手加減のないお嬢様の罠だ





↻捕獲ネットに捕えられるとお嬢様がやってくる。手痛いミスだ

暗闇にお嬢様の目が光る!

地雷や落とし穴などのトラップは、セーフティセンサーを使って慎重に進めば回避できるが、施設内を巡回しているお嬢様に、気配を感じられてしまうのは回避のしようがないのだ。「だれかいるの?」、と言うお嬢様の問いかけがあった付近でモタモタしていると、お嬢様たちに見つかってしまうぞ。変装キットや撃退アイテムを持っていれば、お嬢様のメンバーの１人に変装をして、やり過ごすこともできるし、撃退アイテムでお嬢様をやっつけることもできる。ただし、かならず上手くいくとは限らないので、お嬢様の攻撃に備えて、体力ゲージと気力ゲージの残りには気をつけていたい。



↻ウロウロしていたら、お嬢様に見つかってしまった。麗華のお説教?



お嬢様！に見つかってもアイテムを使って返り討ちにしろ！

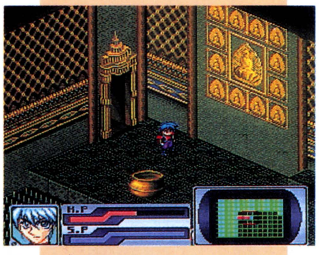
うっかり罠にかかるとお嬢様が現れる。反応は様々だが、ほとんどの場合は攻撃を仕掛けてくるので、攻撃を避けるための、変装キットや撃退アイテムは出来るだけ持っていたい。撃退アイテムは効果のあるキャラクタがそれぞれ決まっているので、要チェックだ。

「誰かいるの」お嬢様が近くにいる！

変装キットは、少年がお嬢様の1人に変装してその場をしのぐためのものだ。お嬢様と遭遇する前に、誰に変装をするかを選択しなければならないので、変装をしたお嬢様が現れた場合には、効果がないぞ。変装がばれたりキットを持っていない時は、反撃でお嬢様を撃退すると、困ったお嬢様のビジュアルを見ることもできる♡

第2ステージ

このステージでは、エメラルドに彫刻を施して制作された仏像を狙うために、バンコクのワット・オドローキーへ。お宝以外にも、宝箱でアイテムをたくさん手に入れられるステージだ。



⬆やたらと仏像が多く、文化色の強い部屋が続く。炎のトラップがある

第3ステージ

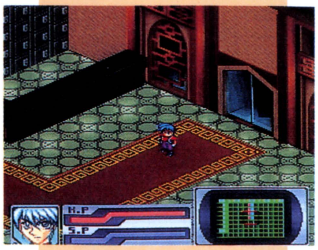
16世紀初頭に描かれた、聖母マリアの肖像画を狙うため、ドイツ、マインツ郊外にあるキーロフ家の別荘へ。敵であるお嬢様の別荘へ侵入するなんて、少年も大胆になってきたのかな？



⬆西洋風の広い広間を移動していくので、トラップには十分注意したい

第4ステージ

オパールでできた龍玉を持つ龍の香炉がターゲットだ。麗華のファミリーが所有するカジノ「五爪龍」の金庫室に保管されている。カジノなだけに、ルーレットなどがたくさんあるぞ。



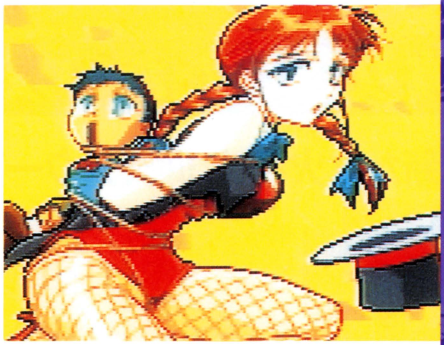
⬆入るとすぐにコインマシンやルーレットの台がたくさん置いてある

第5ステージ

またまた、綾小路家の秘宝を狙うために日本へ。古代エジプト第18王朝の頃に造られた、サファイアの王冠を狙う。行く手を阻むための仕掛けがいたるところに仕掛けられている。



⬆ぼんやりと薄暗い通路を進んでお宝を探す。スイッチを探すのが大変



⬆「ひっど〜ぃ」。お嬢様への反撃に成功！ 撃退アイテムを使えば、いとも簡単に撃退できちゃうお嬢様もいるらしい。まったく気分爽快だね

NEXTステージ!!

第5ステージまでは、ターゲットが確定していたが、第6ステージの存在も明らかになっている。憧れの怪盗ナルシスに近づくため、お嬢様の追跡を振りはらってきた少年の前に、意外な敵が現れるらしいのだ。少年を改心させるための、正義の使者なのか。それとも、更なる悪の道に少年を引き込もうとする悪の力なのか。今はまだ謎に包まれている。



➡お嬢様には負けないぞ！

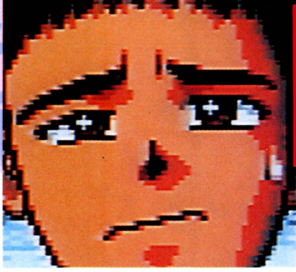
⬇天下無敵のお嬢様軍団。有り余るパワーで敵をなぎ倒すのか？



まさかの対決

最終ステージ

少年の失意!!





新たな恋敵出現の噂に 阿重霞皇女怒る！

彼女達はただの友達です。 柾木天地（17）

天地争奪戦に新たな火種！ 仰天スクープ満載でお送りする！

天地無用！ 魎皇鬼FX

つ、ついにオリジナル編「清音逢遇」が動いた!! 天地をめぐる美少女達の熱い闘いをここに紹介するぞ！ 阿重霞誕生日前日までのストーリーとシステムを、一挙大公開だ！



FX CD-ROM

メーカー名：NECインターチャネル
発売予定日：未定
予定価格：9800円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：80％（4月10日現在）

新恋人（？）

彼には「ピザを買わない？」と声をかけただけです。そんなの言いがかりだわ。

出会いは商店街

「いかにもパーティをしそうな感じだったから、新発売のピザを勧めてみただけなのよ」と、証言するのは高岡まくらさん。通りすがりのピザ屋の配達人だ。彼女はあくまでも、「柾木さんとは、あの日はじめて商店街で会った」と、恋人説を否定。どうやら、天地さんのペットがピザを食べてしまい、困っていただけらしい。



「私は無関係、顔は出さないで」と訴えるM・Tさん



「新しい女だとぉ」と叫びながら、柾木さんの首を絞める魎呼さん。これも愛のかたちなのか？

本誌がつかんだFX最新特報
その2　天地無用！　魎皇鬼FX

ひとつのストーリーをマルチにプレイ

恋に生きるか？ 聖人君子をめざすか！

今まで全てにおいて推測の域をでなかった「清音逢遇」のシステムがついに姿あらわした。１つのストーリーを複数の視点でプレイするマルチなゲームになっている。

まるで、OVAを見ているみたい

このゲームでは、別々の場所で同時期に起こるいくつかのストーリーをOVAチックにプレイできるのだ！

すっきりとした画面構成

ゲーム画面はフルスクリーンで表示されたセル画の上に、キャラクタの表情や心情を表す小窓が、セリフなどにあわせて表示されるようになっている。セリフは半透明な枠の中で、セル画の上に表示されるぞ。



変化するキャラの表情は小窓で展開され、セリフや選択肢は薄紫色の枠に表示される

物語は白亜の帰還から

ゲームは、白亜の帰還シーンからスタートする。このシナリオでは、清音と白亜、そして天地たちのエピソードがたがいに絡み合いながら、最終的には阿重霞の誕生パーティへと進んでいく。これら３つのＳＩＤＥを簡単に紹介する。

白亜ＳＩＤＥ　白亜がギャラクシーポリスに帰還する途中のシャトルの中から物語がスタートする。（つまり、PCエンジン版でおなじみの「白亜邂逅」の話の続きになるのだ）。眠りこけている白亜の身に、迫る危機！　大変だぁ。

清音ＳＩＤＥ　辺境の惑星警備の任務に就いていた清音が、ギャラクシーポリス第７分署に呼び戻され、上司から新たな任務を命令されるところからスタートする。ところが、清音にとっては辺境で勤務するより、過酷な運命が大きな口を開けて待っていたのだ！！

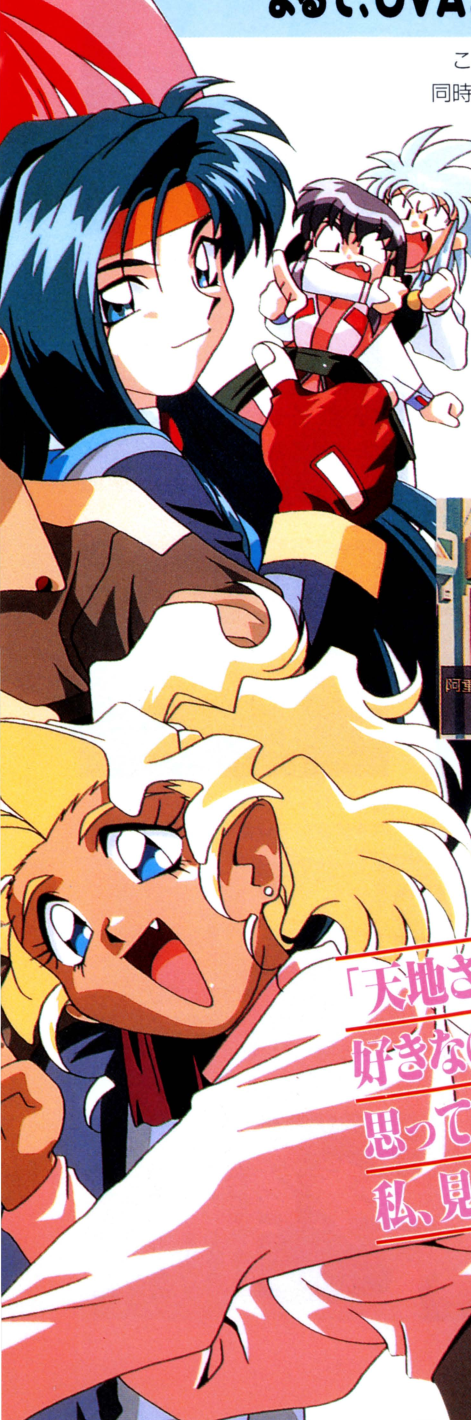
天地ＳＩＤＥ　畑仕事を終えた天地が、家に帰り着くところから話は始まる。居間でくつろいでいるのは、魎呼や美星、阿重霞、砂沙美といったおなじみのメンバーだ。ここで阿重霞から、「明日が自分の誕生日」であることを知らされる。





天地ＳＩＤＥの始まりの画面。魎呼や阿重霞、砂沙美、美星が天地の帰りを待ってくれているのだ

白亜ＳＩＤＥの始まりの画面。ここは白亜のシャトルの操縦席だが、なんとも言えないほど少女趣味な内装だ





「天地さんのことを好きなのだとばかり思っていたんですが、私、見ちゃったんです。」
GP２級刑事鈴木白亜さん談

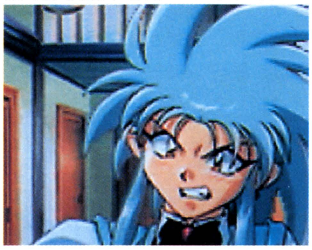
えっ!! 阿重霞さんのお誕生日？

商店街へ向かった天地達に忍び寄る黒い影！

レディに歳を聞くなんて恥を知りなさい

天地の家では、阿重霞の誕生日パーティの準備を中心にして話が進んでいく。プレイヤーは天地の代わりに選択肢を選んでいくことになるのだ。ここでの選択は、後で大きな意味を持ってくるぞ！







⬆そろそろ結婚を考えなくてはならない歳では？　阿重霞皇女

⬆天地とは一緒にいたいけど、買い出しが嫌で、留守番の魎呼

そもそもこの物語の主役は私なのですよ

家に帰り着いた天地は、居間でくつろいでいる砂沙美たちと話をすることになる。選択肢が出るので、誰と話すのかを決定すればいい。阿重霞に話しかけると、メインイベントである「誕生日」の話をしてくれるので、他のキャラクタの話は先に聞いておくといい。

調べてわかる誕生日

阿重霞たちの母星の樹雷星と地球では、どうやら時間の経過に差があるらしい。時間の照合をしていたら、明日が誕生日であることに偶然、気がついてしまったということらしいのだ。宇宙船の中で長い間、眠っていたとはいえ、本当のところ幾つになったのかを聞いてみたい気もするが…。



⬆「明日が誕生日」。いきなり言われると、やっぱり驚いちゃうよね

それじゃパーティだ！

誕生日が明日だと言うことで、パーティを行うことに決定！　皆で買い出しのために街の商店街へ行くことになる。このとき魎呼はダダをこねて買い物に行かないが、怒らないで優しくしておくと、後で良いことがあるかも？　天地と2人っきりで買い物に行きたいという阿重霞の企みは叶うのか？



⬆砂沙美とはぐれ、天地と2人きりになろうという目論見は破れて…



⬆大人数で、街の商店街に買い出しにくることになってしまった

これはワナ？天地愕然

結局、美星と砂沙美がついてきて、4人での買い出しになってしまい阿重霞はガックリ。おまけに二手に別れて買い物をしようと言ったら、天地は砂沙美と…。仕方なく美星と買い物をする阿重霞の心中や如何に。そのころ、砂沙美と買い物をしていた天地の前には、理不尽なピザ屋の配達員「高岡まくら」が現れて、困った事態が起こっていたのだ。目の前で繰り広げられる悪夢のような惨劇に、声を失った天地たちの、見たものとは？　一体なにか//



⬆魎皇鬼が食い散らかしたピザの料金を聞いて、困ってしまう天地



⬆キャロット・ピザに飛びついて、次々に食べてしまう魎皇鬼

リョーちゃんもまっしぐら 新発売ピザ

商店街ではおなじみのロイヤルピザから、ヘルシーで、ダイエットなんかにもベリグーな感じで最適な「キャロット・ピザ」が新発売された。

「柾木さん家のペットの魎皇鬼ちゃんは、キャロット・ピザが大好きで、私が配達に行くと、もう箱に飛びついちゃうんですよ」と新発売ピザの人気を語っていた。巷では好評のようだ。





⬆「喜んで食べてくれのは嬉しいんですが、食費が掛かりすぎるのには、ちょっと困っているんです」と語る、飼い主の柾木天地さん

今回も舌好調!!

天地達と入れ違いで、柾木家へ到着した清音と白亜

悪事をたくらむ魎呼、陥れられる阿重霞

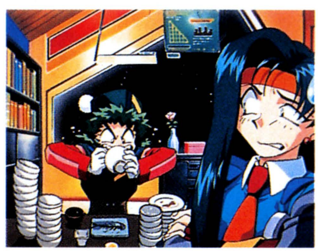
天地たちがパーティの買い出しに出かけているころ、清音は渋い顔をして地球に降り立っていた。なぜか、白亜も一緒だった。そんな2人を見て、魎呼の頭のなかには「ちょっと良い考え」が浮かぶ。清音たちが地球に来るまでの経緯もちょっと覗いて見てみよう。

運命に翻弄される清音、野性の白亜

辺境惑星の勤務から解放され、ホッとしたのも束の間、清音を待っていたのは、恨んでも恨みきれない美星の視察任務だった。一方、美星に会いたくて仕方のない白亜は、密かに清音のシャトルへ…。

そして"地球へ"

上司からの絶対命令を受けて、嫌々ながらも、美星視察のために地球へ向かう清音。ところが、シャトルの倉庫には密かに白亜が忍び込んでいたのだ！ 寒さと空腹のために野生化してしまった白亜を、食べ物で手なずけた清音は、美星の居場所を知っている白亜の案内で柾木家を訪れる。しかし、誕生日パーティの買い出しで出払っている柾木家には…。



モーレツな勢いでご飯をかき込む白亜に、タジタジの清音1級刑事





美星の運の良さに、手柄まで奪われて、あげくの果てには辺境惑星勤務へ…

危険な宇宙人出現

清音と白亜が柾木家を訪ねると、買い物へ行かずに、家に残っていた魎呼から、清音は重大な情報を得る。なんと阿重霞という名の、危険な宇宙人に美星が連れ去られたというのだ。しかも、その宇宙人は見るも恐ろしい正体を特殊なコーティングで覆い隠し、ひどい虚言症を持っているという。魎呼の話をすっかり信じ込んだ清音と白亜は、危険な宇宙人を逮捕するために、商店街へと向かう。そして、清音と白亜のブラスター（銃）が、阿重霞にむけられた!!



魎呼にだまされて、阿重霞を危険な宇宙人だと思い込んでいる2人



VS



疑い晴れて、陽が暮れて

結局は、魎呼の嘘であったことがばれて、阿重霞にかかっていた嫌疑も無事晴らされる。重大事件ではなかったと知って、清音もまずは一安心といったところで、阿重霞の誕生日パーティへの誘いが。ゲームは佳境へとむかうのだ！



事件が無事解決したら、清音も穏やかな顔に。よかった、よかった



怒る阿重霞を電柱の上からからかう魎呼。悪気はない？



製作快調

まくら200%

過激な美少女バトルゲーム「まくら200%」の製作経過がとどいた！ 美少女による格闘ゲームとして注目の高いこの作品、使用できるキャラクタは300人以上。さらに通信上で対戦することを可能にする通信アダプター（別売り）を使用すれば、日本中のライバルたちと対戦することも可能という、ぶっとびゲームであることが判明した。



主人公、まくらの必殺業は「飛び裏膝蹴り超理不尽殺法」。破壊力は最高だ

これはフィクションです

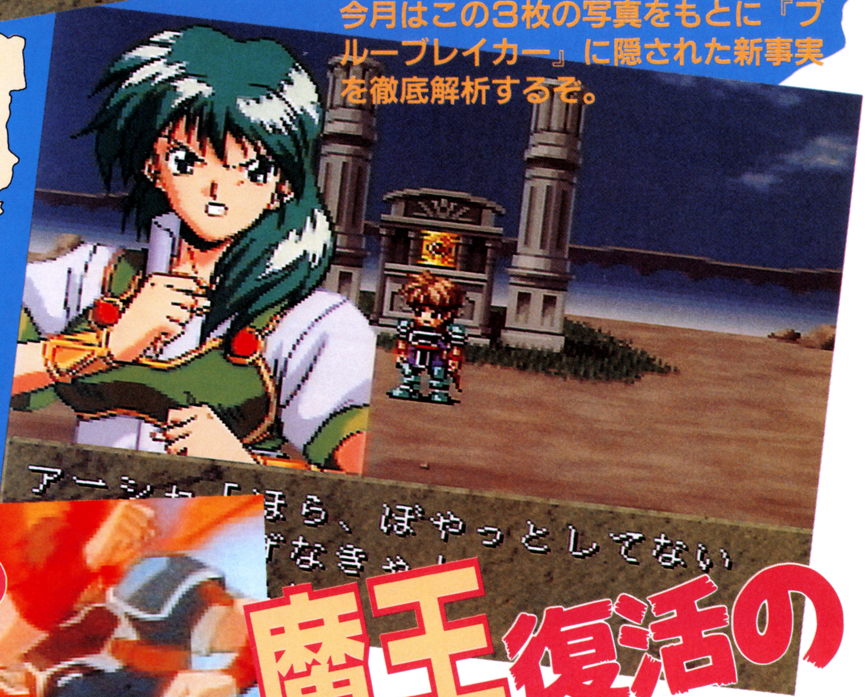
6人の守護者とは？

BLUE BRE

今、巷で話題のソフト『ブルーブレイカー』。本誌編集部は、独自のルートで謎の画面写真を3枚入手した。今月はこの3枚の写真をもとに『ブルーブレイカー』に隠された新事実を徹底解析するぞ。



3枚の写真に隠された謎に迫る!!



ケインの前に立ちふさがる魔王復活の原因は？



炎の正体は？

FX CD-ROM
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:未定
開発状況:70%(4月15日現在)

～剣よりも微笑みを～

AKER

今明かされる？ 闇にひそむシルエットの正体

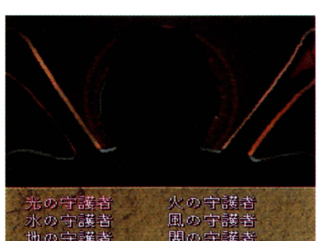
前ページの一番上の写真。この写真から読み取れる情報として、光、水、地、火、風、闇という6人の守護者がいること。もう1つは、この画面で「光の守護者」の部分が選択されている状態になっているようで、プレイヤーが守護者を選ぶのではないかということ。この写真を初めて見たときに、このシルエットの人物は誰か？　という疑惑が浮かび上がる。いったいこの写真は何なのか、謎は深まるばかり。このページでは、この写真の謎について徹底検証するぞ。

主人公に問いかける謎の声

編集部の調べによると、問題の写真はゲームを初めてやるときに表示されるらしく、そのときケインは何者かに、頭の中に「直接自分の守護者は？」と語りかけられ、それに答えるシーンであるということが判明した。守護者については「虚空の道」を作った6人の創造神のしもべにあたる神なのでは、ということらしい。シルエットについてだが、このことにふれると関係者の口は急に重くなり、事実は明らかにされていない。しかし、両肩から何やら角のような物が生えており、ただならぬ人物であることは間違いないようだ。



創造神については、「虚空の道」を創ったことしかハッキリしてない



このシルエットは、ケインに直接語りかけてきた人物なのか？

『ブルーブレイカー』　神々の相関図

- 創造神 → 光の守護者
- 創造神 → 水の守護者
- 創造神 → 地の守護者
- 創造神 → 火の守護者
- 創造神 → 風の守護者
- 創造神 → 闇の守護者

守護者が変わるとゲームの展開も変わる？

編集部が守護者について調べていくうちに、大変な事実が発覚した。なにやら初めに選んだ守護者により、ゲームの展開が変化するらしいのだ。簡単なところでは、この世界の曜日は、光の守護日、水の守護日…というように曜日ごとに守護者を讃える日が決まっているようすで、自分の守護者と一致した日には特別なことが起こることもあるらしいぞ。重要なのは守護者によりストーリーが変化して、出会いにくくなる女の子もいるということ。すべてのイベントを体験するには、最低6回プレイすることになるのか、興味深いところだ。



守護者の名前は、現在調査中



アーシャは光の守護者の加護を受けており、ゲーム中有利に。ほかにも守護者の加護を受けた女の子がいるぞ



女剣士カルミーとの出会い。彼女と出会えたのも、守護者様のお導きだろうか？



ギルドのお姉さんに、守護者についての説明をうけるケイン君。まさか、最初に選んだ守護者とは…

追跡レポート!

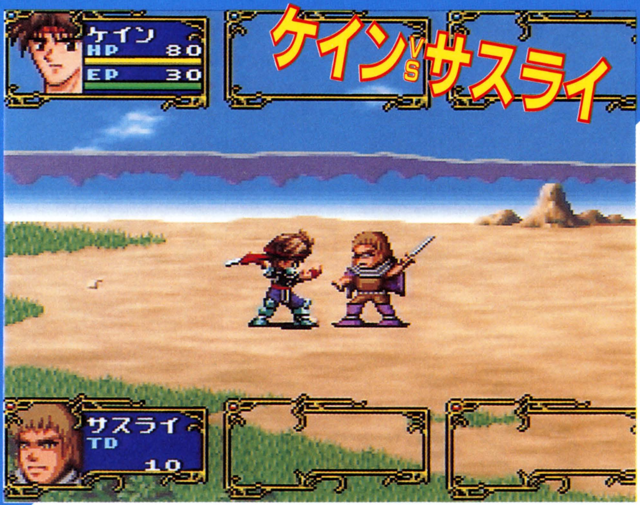
魔王復活の秘密を暴く!

編集部に突然舞い込んだ１枚の写真（16ページの真ん中の写真）。これは、今話題の魔王復活に大きく関わる写真らしく、この中に写っているケインが、なにやら魔王を復活させたらしいのだ。

ここではケインの旅立ちから、魔王を復活させてしまったところまでの経緯を、くわしく誌上レポートするぞ。



幼少のころからディーザと２人暮らし。その環境が彼を非行の道に？



冒険者サスライとの真剣勝負で殺人の容疑も浮上？

アーシャと共に封印のほこらへ

ある日ケインは、父に神官見習いのアーシャという少女を紹介される。父にアーシャと共にほこらに「腕輪」を持っていけと言われるが、そのときなぜあやしいと思わなかったのか、今でもケインは後悔しているそうだ。この後、言われるままにほこらに向かい、「腕輪」をほこらに納めるケイン。その後、地鳴りと共に魔王が復活してしまうのだが、「腕輪」と魔王復活との関係はあるのだろうか？　それについて何か知っている様子のアーシャだが、誰かに口止めされているらしく、けっして語ろうとはしない。



言われるままに腕輪を置くケイン。これがこんな大事件になろうとは…



魔王を復活させてしまったケイン。見つかる前に逃げなきゃ



ディーザは実の息子に対して、いい女を連れてくるんだぞと命令する。これは家族ぐるみの、悪質な誘拐事件と判断していいのだろうか

アーシャのきっつい一言がケインの精神状態をズタボロに、と思いきや「ここまでハッキリ言われるとカ・イ・カ・ン」らしい。ケインっていったい…



ブルーブレイカーの基本的なゲームの流れ

『ブルーブレイカー』の世界は、特徴のある13の国に分かれており、それを「虚空の道」という道が国同士をつないでいるという、特殊な世界観を持つ。ゲーム中はいろいろな国にイベントが発生し、自由にイベントをこなせるようになっている。基本的にはここで示した行動を繰り返して、最終目標を達成することになる。

移動先を選択

国と国との移動は、まず初めにカーソルで行きたい国を選択する。移動は「虚空の道」を移動するのだが、プレイヤーは、どの道を移動するのかを選択し、各国に移動することになる予定。



世界各地に広がる虚空の道

移動シーン

移動はサイドビューで展開し、チビキャラが走る姿を見ることができる。「虚空の道」のなかにはかなり長い距離のものもあり、途中に村があるところもあるとか。また、移動中に突然敵に襲われることもあり、そのときはそのまま戦闘シーンに移行する。



戦闘は、自分以外はオートで動く

移動は方向キーの左右で行う。ステータスの確認もできるぞ



主人公惨敗!? 突然現れた四天王の脅威!



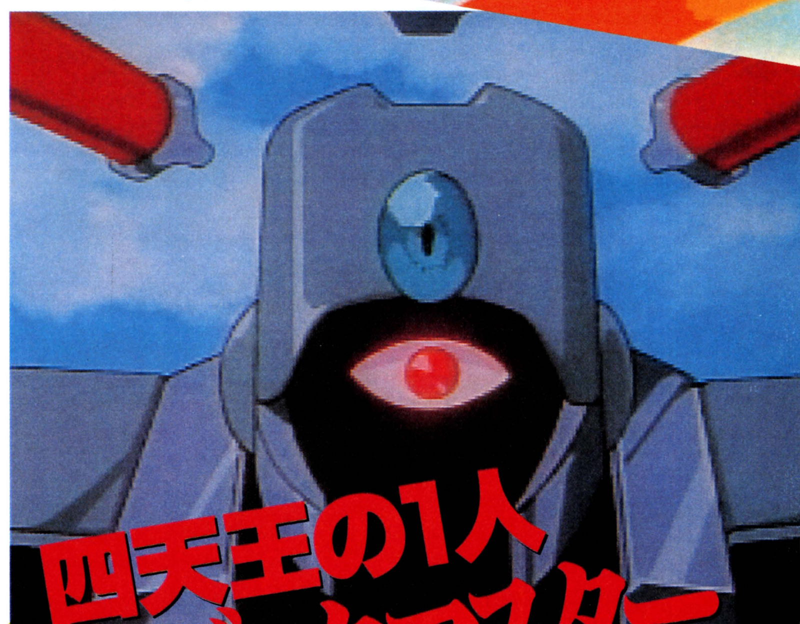
16ページの一番下の写真。アーシャとケインの前に突然炎が吹き荒れる。この炎は魔王の配下、四天王の１人マジックマスターが起こしたもの。

マジックマスターが登場するイベントは、ゲーム序盤に発生するらしいので、ケインたちにはほとんど勝ち目はない…。

◯ケイン談「目の前に火球が飛んできたと思ったら、目の前が真っ赤に。その後のことは覚えていません」

◯マジックマスター襲来に、無残にもやられてしまったケインたち。こんなにあっけなく負けてしまうなんて、彼らに未来はあるのか





四天王の1人 マジックマスター登場!!



◯突然現れたマジックマスターに対して、すっとんきょうな表情の２人。どう見ても驚いている表情には見えない。大物なのかバ○なのか

国の入口に到着

国の入口に着くと、他の国に行く、ギルドに行く、パーティの状況を見る、洞窟へ行くの４つの選択ができる。パーティに仲間がいると、その国についてコメントを言うこともある。



◯ハイードに到着。美しいグラフィックが表示される

ギルドに移動

ギルドではイベントに関する情報収集、パーティメンバーの交換などをすることができる。宿屋の利用やアイテムの購入も、ギルドに移動してから行うことができる。初めてギルドに来たときは、冒険者の登録をすることになるぞ。



◯アーシャと知り合いの組員さん



◯サージュのすてゼリフなりー

パーティの状況を確認

「パーティー状況」を選ぶと、右の写真のような画面になる。個人のステータス、日付などが一目でわかるようになっている。セーブ、ロードはここで行う。



◯女たらしケイン、サージュに乗り換えか？

洞窟に潜入

洞窟に潜入すると、「虚空の道」のシーンと同じように、サイドビューになり内部を探索する。当然敵キャラも出現するので、装備の確認を忘れずに。



◯ケインが光の中に！　実は回復魔法で回復中

戦略の基礎から中盤の分岐シナリオまで徹底解説するぞ!!

FX CD-ROM

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:4月26日(発売中)
発売価格:7800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

デア ラングリッサーFX



基本戦術をマスターして勝利せよ!

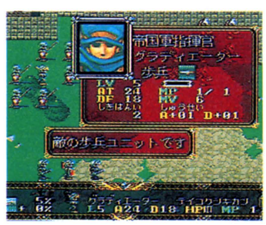
このゲームでは、傭兵を雇って部隊を編成し、指揮官を守りつつ敵を倒していくことが基本だ。しかし、実際はさまざまな要素が絡み合って勝敗が決まるようになっている。ここでは、基本を踏まえて必勝法をわかりやすく伝授する。



基本を知らないまま戦ったらこうなるのがオチ

指揮官を効率よく配置しよう

指揮官の配置をするときは、敵の傭兵との相性を考えて傭兵を雇う必要がある。例えば、自軍の陣地前方に敵の歩兵部隊が展開しているとする。このとき雇うべき傭兵は、歩兵に強い騎馬や飛兵ということになる。これらを雇ってから指揮官を配置すれば、敵の歩兵部隊を簡単に倒せる。このように、敵の部隊編成を見極めてから指揮官を配置することが、勝利への第一歩だ。また、指揮官を配置するまえにショップで強力なアイテムを買って、装備することも重要だ。



敵の部隊編成を偵察してから指揮官を配置する



敵が苦手とする属性の傭兵を雇うこと

指揮範囲を考慮して進撃しよう

進撃の手順は先に傭兵で攻撃して防御を崩し、敵指揮官が丸裸になったところを指揮官でとどめを刺すのが一番だ。ただし、このとき傭兵は指揮範囲から出してはならない。なぜなら、指揮範囲内にいる傭兵は、通常の能力に指揮修正値が加算されて強くなるからだ。また、指揮官が回復魔法を唱えれば、指揮範囲内の傭兵も回復する。



指揮範囲内に傭兵を配置すること



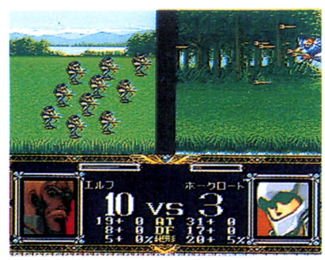
指揮効果で攻撃力がアップするぞ

ボスキャラには間接攻撃がベスト

指揮官クラスの敵には、傭兵とは比べものにならないくらいの防御力や攻撃力を持つものが多い。そうした強敵は、遠くから攻撃魔法や弓矢攻撃でHPを減らし、ひん死のところを指揮官に攻撃させるといった戦法を用いるといい。



魔法は部隊全体を攻撃可能



弓兵は間接攻撃に必要不可欠だ



どんな強敵でもイチコロだ

勝利条件を常に頭に置くこと

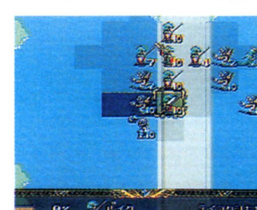
シナリオによっては、特定のターン以内に敵を倒すといったような勝利条件がある。この場合は、敵の傭兵を倒して指揮官のレベルを上げることよりも、いきなり目的の指揮官を集中攻撃してしまう戦法のほうが、効率がいいぞ。



ゲーム中も条件確認が可能だ。頭にたたき込め

地形効果を利用して戦おう

マップによってさまざまな地形があり、そこにユニットを配置することで特殊な効果が発生する。森林で戦ったほうが、平地のときよりダメージが少ないのはそのためだ。また、これには傭兵の属性も関係しているので、各ユニットの特徴をよく理解しておこう。特に、水兵は平地では弱いが、水上だと防御効果が50%加算されるので、敵の攻撃に十分耐えることができる。このような効果を考えてマップをうまく移動し、ムダにダメージを受けないようにしよう。



水兵は水上に配置して初めて能力を発揮する

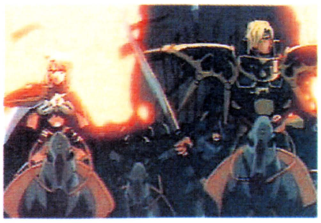


見よ、この強さを。地上部隊はかなわないのだ

シナリオ4から中盤までを大紹介!!

前回に引き続き、シナリオ4から中盤までをマップ攻略していく。各シナリオの勝利、敗北条件を示してあるので、しっかり頭に入れて戦おう。なお、シナリオ7では、光の軍勢と帝国軍のどちらにつくかを選択できる。そこで、両軍の攻略を①と②に分けて掲載するぞ。

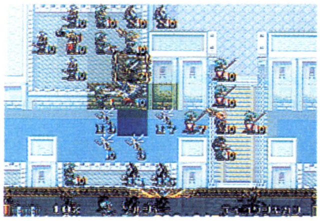

○これが光の軍勢の仲間たちだ


○帝国軍に寝返ることも可能だ

シナリオ4　カルザス城の攻防

①から3方向に部隊を進撃させる。まず、エルウィンとシェリーの部隊を北上させよう。そして、シェリー率いる飛兵部隊を、③と④で苦戦しているNPCの救助に向かわせる。右の山岳地帯には、移動力が高いスコットの騎馬隊を向かわせて、右から攻めてくる敵の騎馬隊を迎撃させる。左側面からはロウガ、ヘインなどの混成部隊を使って城に向かう。ただし、マップの左側から歩兵と騎馬の大群が攻めてくるので、衝突は避けてヘインの魔法攻撃などで応戦すること。②周辺に各部隊を集結させたら、防御効果40%の城壁にユニットを配置して戦おう。7ターン目になると、ゾルムという指揮官率いる敵の増援部隊がⒶに出現するので、城内の敵をかたづけて迎撃に向かおう。なお、ⓐにユニットを移動させると、そのユニットの防御力が1ポイント上昇する。

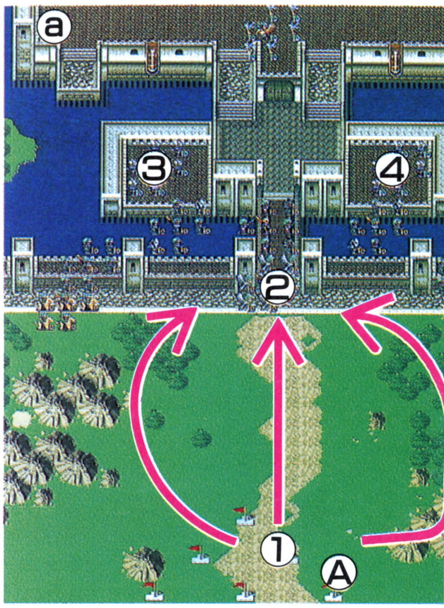
シナリオ条件	
勝利	●敵の全滅
敗北	●エルウィンの死亡 ●NPCの全滅


○飛兵を使ってNPCを助けよう

○キースはこの場所から動かない


ショップ

名称	価格
ウォーハンマー	120
グレートソード	300
ラージシールド	200
チェインメイル	400
プレートアーマー	600
クロス	300



シナリオ5　炎の中で

エグベルトが放った炎は、ターンが進むごとに接近してくる。そのため、敵の撃退に手こずっていては、ジェシカを誘導することは不可能だ。そこで、①から南西にある山岳地帯に部隊を進めよう。これなら、山が邪魔になって敵が攻めにくくなる。②の敵歩兵部隊は、キースやシェリーの飛兵部隊を使って全滅させよう。エグベルトが退却すると、Ⓐに敵の増援が出現する。しかし、水上に近づかない限り、それほど脅威にはならない。キースやシェリーたちと合流したら、一気にカミラに向かって進撃だ。カミラに接近すると、Ⓑに3つの敵増援部隊が出現するので、急いでカミラを倒してしまおう。またⓐには、クラスチェンジに欠かせないルーンストーンが隠されている。ジェシカの警護が任務の、エルウィン以外のユニットを使って取りにいこう。

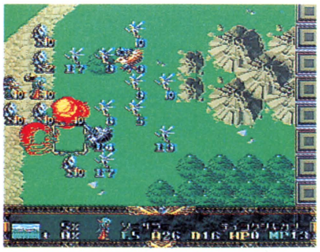
シナリオ条件	
勝利	●カミラの撃破
敗北	●エルウィンの死亡 ●ジェシカの死亡

○エグベルトは森に火を放ったあと、テレポートで撤退していくぞ



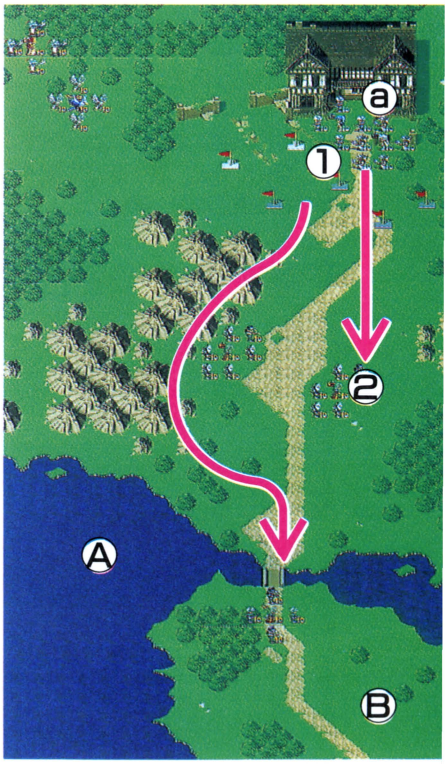

○しかし、代わりに水上に増援が出現する。こいつは相手にしないこと


○山岳にユニットを進めて敵を回避


○敵の歩兵部隊は飛兵を使えば楽勝

ショップ

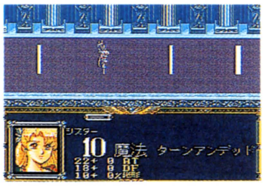
名称	価格
ワンド	150
ローブ	80
クロス	300



シナリオ6　聖地レイテル

①に僧侶を雇ったリアナを配置して、神殿に向かわせよう。②と③には、それぞれ騎馬を雇った指揮官を配置して北上させる。リアナ率いる僧侶部隊は、このマップで大半を占めている、不死系の敵に強い。リアナが攻撃されないように②や③から先手を打って攻撃し、敵の戦力を消耗させよう。リアナが不死系の敵に接近したときは、魔法のターンアンデッドを使って攻撃しよう。4ターン目になると、エグベルトがダークロッドを奪うべくⒷに出現する。4ターン目までにダークロッドを取れないと、敵を全滅させなければクリアできなくなるぞ。シナリオ5でゾルムを倒していると、エグベルトが去ったあとにバルガスが増援部隊を引き連れてⒶに現れる。バルガス迎撃には、飛兵部隊を使おう。ⓐにはルーンストーンがある。

シナリオ条件	
勝利	●敵の全滅 ●ダークロッドを取る
敗北	●エルウィンの死亡



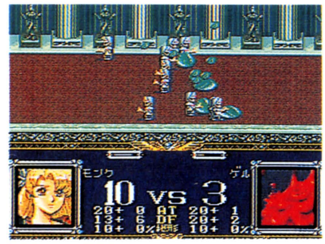
⬆ターンアンデッドは不死系に効果絶大



⬆4ターン目にエグベルトが出現して、ダークロッドを奪っていく



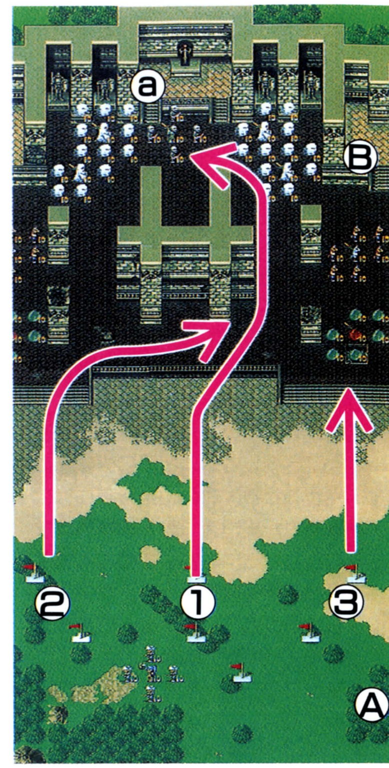
⬆騎馬はゴーストに強い。リアナが進みやすいようにゴースト退治だ



⬆ゲルの天敵は僧侶なので、リアナの傭兵に攻撃させるといい

ショップ

名　称	価格
ナイフ	50
ローブ	80



シナリオ7　魔族の少女

マップ左から進撃してくるソニアという指揮官はロウガの妹なので、ロウガを③に配置して説得に当たらせる。3ターン目で不死系の敵がⒶに出現するので、ターンアンデッドが使えるリアナを①に配置する。②にはエルウィンを配置して、応戦に備えること。5ターン目になると、Ⓑに味方の援軍が現れるぞ。なお、ⓐに行くとユニットの攻撃力が1ポイント上昇する。また、ⓑに行くと隠しメッセージが見られる。ちなみに、シナリオ2のレアードとシナリオ5のゾルムを倒していなければ、このシナリオの最後に帝国軍のレオンから、帝国軍参加の誘いがある。

シナリオ条件	
勝利	●敵の全滅
敗北	●エルウィンの死亡 ●村人の全滅



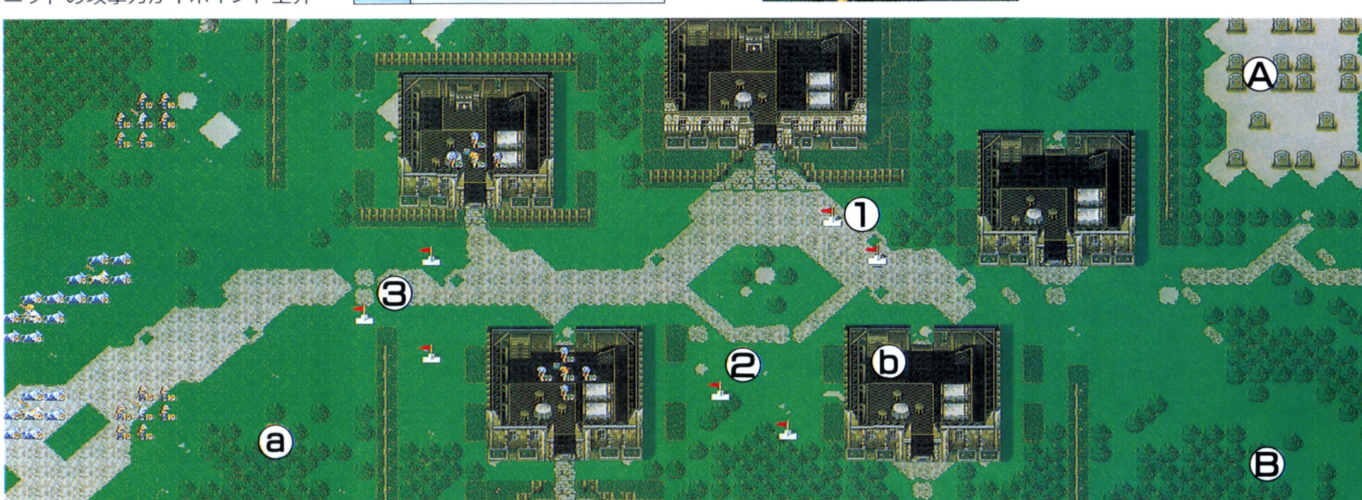
⬆ロウガにソニアを説得してもらおう



⬆ここは一時休戦にして助けてもらうか

ショップ

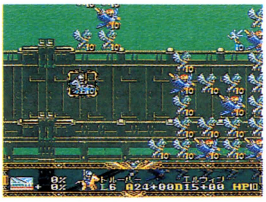
名　称	価格
ウォーハンマー	120
グレートソード	300
ワンド	150
オーブ	1000
チェインメイル	400
プレートアーマー	600
クロス	300



シナリオ8―①　空のかけ橋

シナリオ7でレオンの誘いを断ると、再び帝国軍と戦うことになる。①からは、まず②までおとりを出す。これに釣られて敵の大群が橋に向かって集結してくる。このとき、キースとシェリーの飛兵部隊を空から③に派遣しよう。すると、敵が戦力を橋防衛とこちらの飛兵撃退の2つに分散させてくる。橋には歩兵部隊と騎馬隊を前進させて、ヘインの魔法で後方支援をおこなう。このようにして、空と陸の両面から強引に攻め込むことがポイントだ。ただし、クレイマーの周辺に配置されているバリスタは、飛兵を1発で撃ち落とす威力がある。そのため、飛兵で攻めるときは、クレイマーに攻撃を集中して一気にカタをつけよう。

シナリオ条件	
勝利	●18ターン以内にクレイマーを撃破
敗北	●エルウィンの死亡 ●18ターン目で撃破に失敗

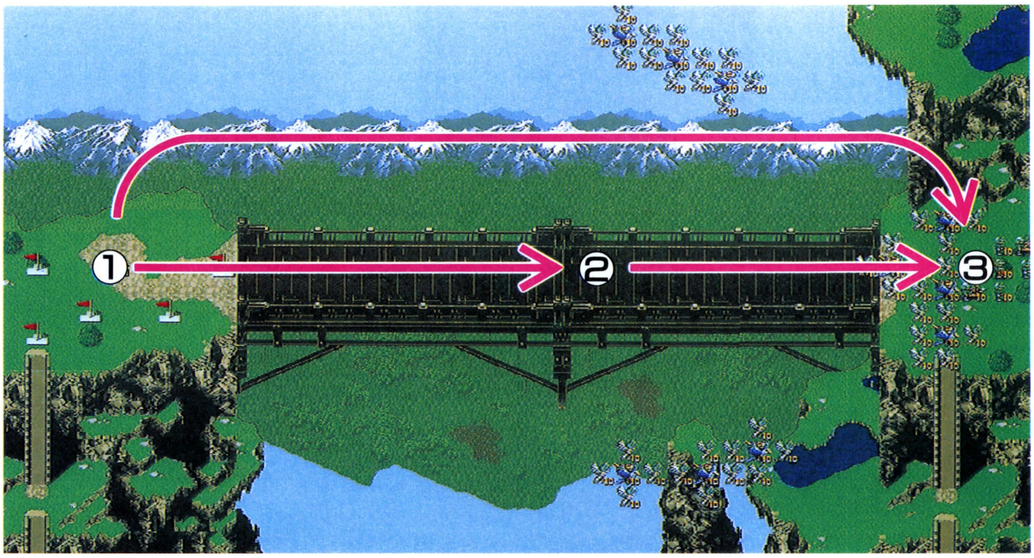


○おとりに向かって敵が集結し始めるぞ



○キースとシェリーの飛兵部隊で、マップの上部から奇襲をかける。橋の味方がたどり着くまで持ちこたえよう

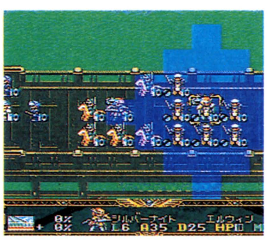
ショップ	名　称	価格
	ナイフ	50
	ローブ	80
	スモールシールド	60



シナリオ8―②　ゴーアヘッド

レオンの誘いを受けて、帝国軍に加担することを決めたエルウィンたちの初陣だ。飛兵がいないので、進撃はすべて橋の上でおこなうことになる。とにかく③までできるだけ多くのユニットを送り込もう。①からエルウィンとレオンの騎馬隊を先頭にして、後続隊としてロウガの部隊を進める。②まで行くと、敵の大部隊が攻めてきて、交戦状態になるぞ。そのうえ、Ⓐからは敵の飛兵が次々と襲来するので、騎馬隊で防戦だ。傷ついたときは、ヘインの回復魔法でHPを回復すること。6ターン目になると、Ⓑに味方の増援部隊が出現する。ちなみに、ⓐに行くと質問が出るので、「笑いかけてみる」を選ぼう。すると、そのキャラの魔法耐性が10ポイント上昇する。

シナリオ条件	
勝利	●19ターン以内にレスターを撃破
敗北	●エルウィンの死亡 ●19ターン目で撃破に失敗

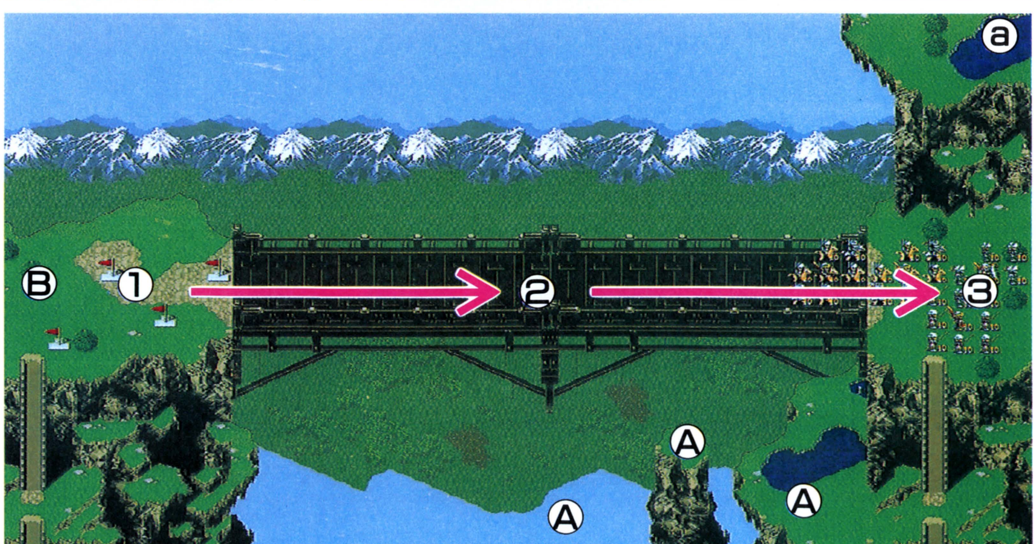


○橋の中央に進軍して、戦闘に備えて陣形を組む



○戦局が不利になりかけた頃に、イメルダの部隊が駆けつけてくれる。迷わず橋に向かってまっすぐ進撃させよう

ショップ	名　称	価格
	ナイフ	50
	ローブ	80
	スモールシールド	60



シナリオ9ー① 老剣士の砦

橋を使って敵をはさみ討ちにすれば、イメルダの撃破は簡単だ。大きな橋には、①からエルウィンの騎馬隊を向かわせ、敵の槍兵が襲ってきたら、水上からレスターのマーマン部隊で攻撃しよう。橋に侵入すると、敵の増援がⒶに現れるが、これらの部隊がエルウィンたちに接近するまえに、橋を渡りきれば問題はない。②には強力なレオンの部隊を配置して、小さい橋から攻め込む役割を担ってもらおう。橋の向こうに着いたら、苦戦しているアーロンを助けるために砦に向かおう。砦の入口となっている③は、地形効果が40%もあるので、ここで態勢を整える。10ターン目になると、敵の増援がⒷに出現するので、そのまえにイメルダを倒してしまうこと。ⓐには、ルーンストーンがあるぞ。

シナリオ条件	
勝利	●イメルダの撃破
敗北	●エルウィンの死亡 ●村人の全滅

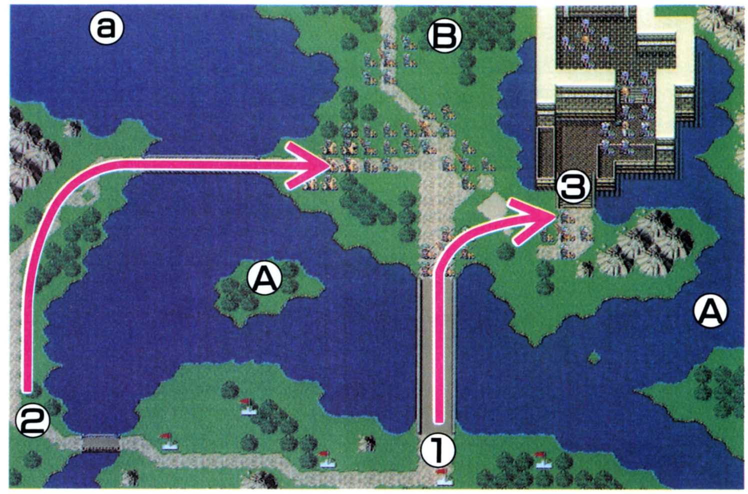


○中央の橋を進軍して、アーローンの砦を目指せ


○ここで地形効果を利用しつつ態勢を整える。あとはイメルダ打倒のみ

名 称	価格	名 称	価格
グレートソード	300	プレートアーマー	600
ワンド	150	アミュレット	1000
オーブ	1000	ネックレス	900
チェインメイル	400	スピードブーツ	600

ショップ



シナリオ9ー② WANTED

街の前面に集結している敵の部隊編成は、槍兵と騎馬が主力となっている。ここは無理に進撃するよりも、①に配置した状態で待ち伏せしよう。ターンが進むと一気に攻め込んでくるので、次のターンで魔法攻撃や、相性面で有利なユニットを使った攻撃をおこなおう。敵の指揮官のシェリーは、街の人が6ターン目に全員脱出するまで、②から移動しない。そこで、7ターン目にバルガスの増援がⒶに出現してから、②に向けて進撃しよう。ただしこのとき、水上からグレナディーアが上陸してくる。このユニットはどんな属性で攻撃しても、まともにダメージを与えられないので、できるだけ戦闘は回避すること。なお、ⓐに行くと攻撃力と防御力がそれぞれ1ポイントずつ上昇し、加えてマジックポイントと魔法耐性がそれぞれ5ポイント上昇する。

シナリオ条件	
勝利	●シェリーの撃破
敗北	●エルウィンの死亡


○橋を渡らずに、全部隊を待機させる。じっと敵が来るのを待つのだ


○攻撃する前に、アタックを使って部隊全体の攻撃力を上げておく

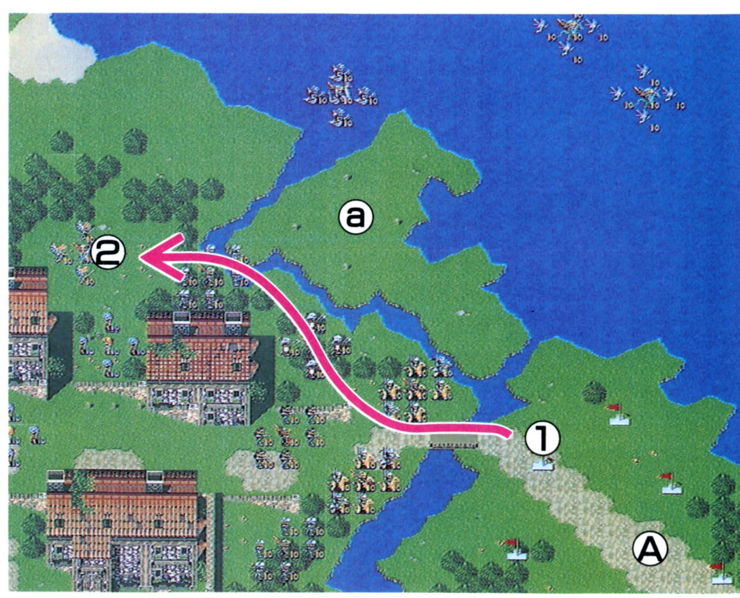

○時には魔法による間接攻撃をおこない、敵の戦力を粉々にしよう



○バルガスの部隊が到着するまで、街への侵攻は控えたほうがいい

名 称	価格
ウォーハンマー	120
ロングボウ	1000
ネックレス	900
ワンド	150
チェインメイル	400
スピードブーツ	600

ショップ



シナリオ10—①　猛将バルガス

ターゲットのバルガスは、2ターン目にⒶに出現する。バルガスと戦闘するには、マップ中央の砦に向かうのが得策だ。なぜなら、バルガスは砦の壁を伝って移動してくるからだ。まずは、敵の戦力が砦に集中しないように、①からアーロンの弓兵を北東に送り込み、敵の飛兵部隊を迎撃しよう。②からは、レスターのマーマン部隊を北西の水上に送り、砦の左側面にいる騎馬隊を攻撃する。③にはエルウィンの騎馬隊を配置して砦に向けて北上させる。最終的には、すべての部隊を砦に集結させて、バルガスに攻撃を集中すること。

シナリオ条件	
勝利	●バルガスの撃破
敗北	●エルウィンの死亡



⬆2ターン目にバルガスが登場する

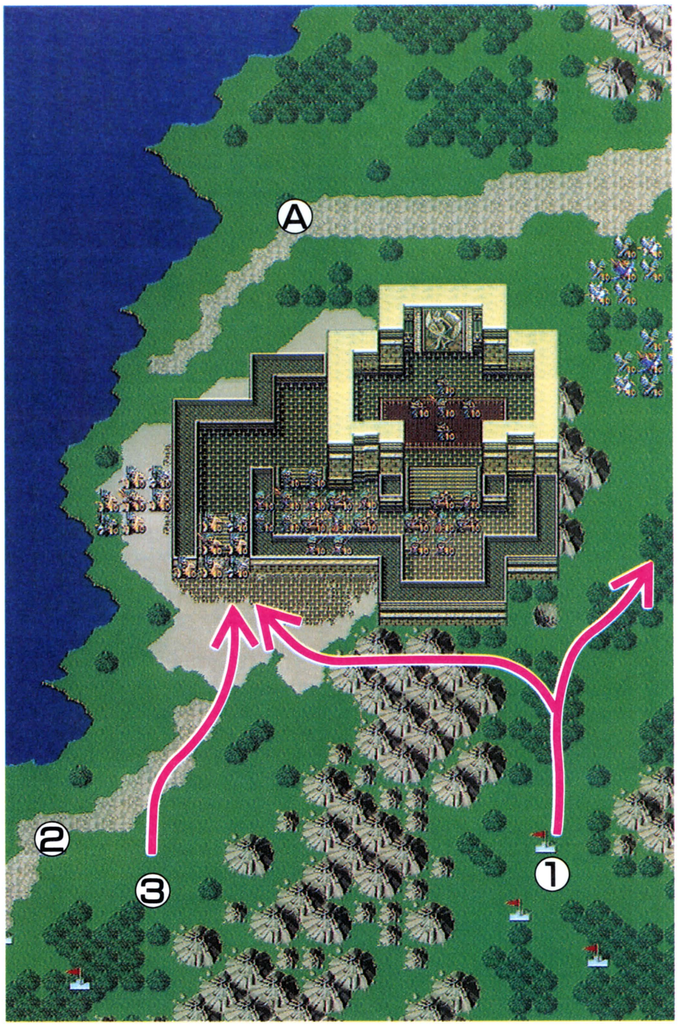


⬆バリスタの攻撃を受ければ、飛兵は指揮官であろうとすぐ倒される


⬆砦の手前に戦力を集結させて、バルガス攻撃用の陣形を組んでいく


⬆自軍の戦力を分散させせつつ、各自でマップの左右に展開中の敵を攻撃

ショップ 名　称	価格
ナイフ	50
ローブ	80
スモールシールド	60



シナリオ10—②　老剣士、立つ

橋におとりを出して、敵を引きつける。このとき、②に到達すると、敵の指揮官のアーロンが質問してくる。これに答えると、Ⓐに敵の増援が出現する。攻撃されるまえに、おとりを撤退させて態勢を整えよう。敵は次々と橋を南下してくるので、①で迎撃しよう。橋を渡ってきた敵の撃破に成功したら、あとは橋の向こうに侵攻する。ただし、バリスタが配置されているので、間合いをとって攻撃魔法で破壊してから進むこと。ⓐの川の中には、クラウンがあるぞ。

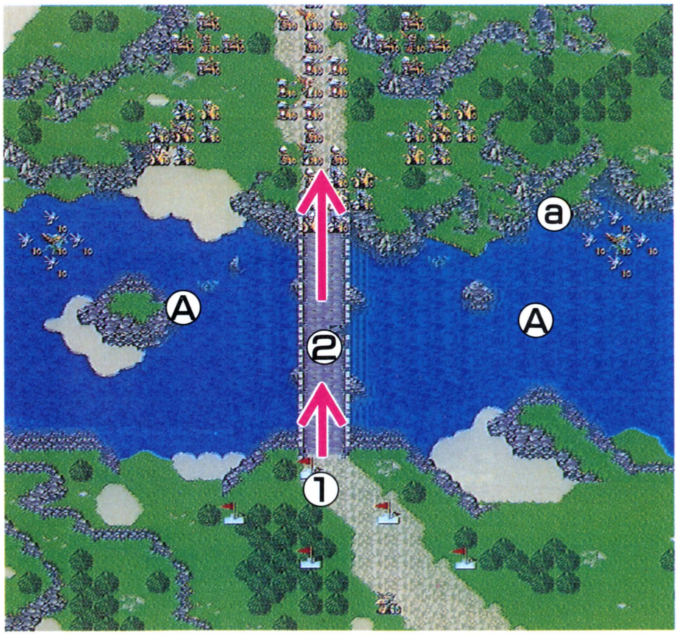
シナリオ条件	
勝利	●敵の全滅
敗北	●エルウィンの死亡



⬆この選択肢に答えると、答えに関係なく…


⬆敵の増援が2部隊も川に出現するのだ

ショップ 名　称	価格
ナイフ	50
ローブ	80
スモールシールド	60

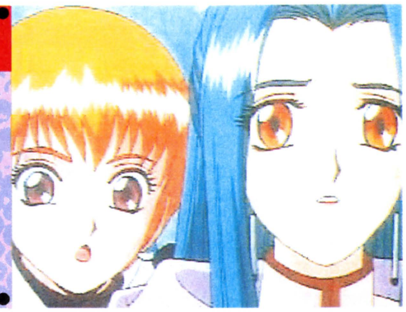


シンディとレイラのシャワーシーンを見る方法は必読!!

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：3月29日（発売中）
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション



前号に引き続き、最終決戦までをポイント攻略！

世界を破滅させようとする敵を倒すために、冒険を続けるジェイたち。ゲーム中盤を過ぎると秘密が次々と明かされていき、物語は盛り上がっていく。今回は、前号の続きから最終決戦の地へ行くまでをサポートするぞ。下のフローチャートを見れば、ジェイたちの冒険ルートが早わかり。さらに、チャートをストーリーの区切りごとに1～12までのグループにわけて、次のページから解説していく。

中盤から最終決戦までのチャート

前号の続き

1
- ㋐フェアリーフォレスト
- ㋑セレスの塔
- ㋒ガドー研究所

2
- ㋓死の海域
- ㋔ウエスタニア
- ㋕潜水艇ドック

3
- ㋖サウスライトの洞窟
- ㋗パシフィールの塔
- ㋘サウスライト神殿

4
- ㋙ラクウェイ
- ㋚シーラ
- ㋛ラクウェイ城

5
- ㋜造船ドック
- ㋝飛空戦艦メギド
- ㋜造船ドック
- ㋛ラクウェイ城

6
- ㋞パシフィール神殿
- ㋟リンガーの南にある森
- ㋠クレッセントムーン島

7
- ㋡クラウド
- ㋢クラウド城
- ㋣クラウド神殿
- ㋝飛空戦艦メギド

8
- ㋤ベクトニア
- ㋥ベクトニア首都官邸

9
- ㋦魔城ベルクヘイム
- ㋧魔神殿アバドン

10
- ㋨魔界への迷宮
- ㋩アバドン
- ㋪竜の巣

11
- ㋫紅蓮の塔
- ㋬蒼馬の塔
- ㋭四緑の塔
- ㋮紫炎の塔
- ㋯黄泉の塔

12
- ㋰ゲヘナの城

最終決戦
ルシファーの神殿

広がる冒険の世界

ゲームが進むにつれて、冒険の世界はセレナードから広がっていく。空の上にある浮遊大陸や異世界の妖精界。そのような中盤以降に立ち寄る場所はすべて下に掲載した。ちなみに、マップ上の㋐～㋰の記号はチャートに対応しており、目的地がマップ上で確認できるようにしている。









- ㋐フェアリーフォレスト
- ㋑セレスの塔
- ㋒ガドー研究所
- ㋓死の海域
- ㋔ウエスタニア
- ㋕潜水艇ドック
- ㋖サウスライトの洞窟
- ㋗パシフィールの塔
- ㋘サウスライト神殿
- ㋙ラクウェイ
- ㋚シーラ
- ㋛ラクウェイ城
- ㋜造船ドック
- ㋝飛空戦艦メギド
- ㋞パシフィール神殿
- ㋟リンガーの南にある森
- ㋠クレッセントムーン島
- ㋡クラウド
- ㋢クラウド城
- ㋣クラウド神殿
- ㋤ベクトニア
- ㋥ベクトニア首都官邸
- ㋦魔城ベルクヘイム
- ㋧魔神殿アバドン
- ㋨魔界への迷宮
- ㋩アバドン
- ㋪竜の巣
- ㋫紅蓮の塔
- ㋬蒼馬の塔
- ㋭四緑の塔
- ㋮紫炎の塔
- ㋯黄泉の塔
- ㋰ゲヘナの城

1 妖精界でシルフの聖石を入手

妖精界のフェアリーフォレストでは、シルフの聖石についての情報集めをする。その情報をもとにセレスの塔へ行き、ダークミストレスを倒すと、女王セレスがジェイたちの前に現れる。セレスにわけを話して、シルフの聖石をもらおう。そのあと自動的にガドー研究所まで戻り、ヘルカムと2度目の戦闘をすることになる。この戦闘では絶対防御シールドが解けて、通常攻撃が通じるようになるぞ。



女王セレスに敵対している悪女だ


ダイナがチェリーブロッサムを振るい、命をかけてシールドを壊す



2本の触手を先に倒してから、本体を攻撃すること

2 死の海域でブラッドベルに会う

ウエスタニアの一番北東にある家に住んでいる人に話しかけると、帆船を蒸気船に改造してくれる。蒸気船は風が吹かない地帯でも動くことができるので、死の海域に入れるようになるのだ。死の海域で中心部に向かうと、ブラッドベルの家がある小島が見つかる。ここで、ブラッドベルに潜水艇を修理してもらうように頼もう。



なぜこんな辺境の地にブラッドベルは住んでいるのだろう…

3 海底で水のラピスを探す

潜水艇に乗り、海底にあるラピスを探しに行く。まずサウスライトの洞窟で、住人から海中でも呼吸ができる草・オキシリーフのありかを聞き出し、入手する。そして、パシフィールの塔にある乾きの杖というアイテムを取ってきてから、サウスライトの神殿へ行こう。そこでオフェーリアを倒すと、水のラピスが手に入るのだ。

海底の沈没船を調べるといろいろなアイテムが見つかる





こいつを倒すと乾きの杖を入手できるぞ



召喚天使ウリエルを封印しているボスだ

4 ラピスがあるラクウェイ城に潜入

シーラに入って北東の林へ行くと、ケガをしている子供に出会う。ケガを治してあげると、その子供の家が宿屋の代わりになるぞ。このイベント以降、ラクウェイ城の中に入れるようになる。城にはジェイのかつての仲間ルフェールがいる。彼と戦って、光のラピスを入手しなければならない。

ラクウェイの教会では、光速のルフェールの話題でもちきりだ





シンディの魔法でケガを治す



ベクターパラディンの一員だったが、ガドーに洗脳されてしまった

5 飛空戦艦メギドに乗り込む

造船ドックでは、ガドーの指揮で飛空戦艦メギドが作られている。メギドに乗り込むと司令官アイレッドと遭遇する。ジェイたちはアイレッドのワナにはまり、部屋に閉じ込められてしまう。そのあいだに、ガドーがメギド魔導砲のすごさを見せつけるために村を破壊してしまうのだ。怒ったシンディは、天使の力に目覚める。


シンディ、怒りの表情



ジェイたちをワナにはめたひきょうなヤツ！

メギドの中枢

ガドーが逃げていったあと、メギドの一番奥にある扉が開き、中枢部分に入れるようになる。そこでは、メギドの秘密が明らかになる。そのあと、艦体の破損箇所を修理するためドックに戻る。


船内で感じた、強い人間の意識の秘密を知る

城でのひととき

メギドの修理許可を得るために、ラクウェイ城の王に会う。その日は城に一泊することに。翌朝目覚めると、中庭でちょっとした騒動が起こる。そのとき、ラグナから浮遊大陸にある最強剣のことを聞かされるのだ。メギドは修理が終わればジェイのものになるので、それに乗って浮遊大陸へ行ける。

レイラがシンディのスカートをめくるシーン。お手柄だぞレイラ！



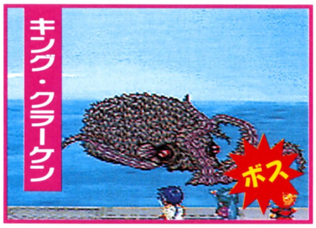
6 セレナードのラピスを集める

浮遊大陸へ行くまえに、セレナードにあるラピスをすべて集めておく必要がある。リンガーの南にある森に地のラピス、クレッセントムーン島に闇のラピスがあるのだが、情報が少ないため見逃しがちだ。2つともモンスターが持っており、レベル30ぐらいの強さであれば十分に倒せるぞ。

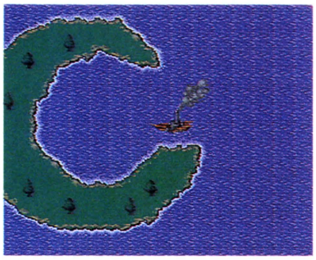


森へ行くといきなり襲ってくる。いかにもお宝をもっていそうな外見

タコが大きくなったようなモンスター。電気系の魔法が効果的だ



キング・クラーケンと遭遇するには、三日月形の島に船で近づくこと



7 最強の剣を探して浮遊大陸へ

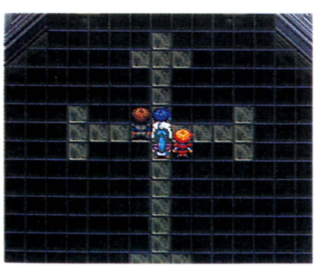
浮遊大陸へ行くには、まずメギドに乗っているときに⑪を押して、赤い矢印を出す。そのあと、方向キーの上を押して矢印を上向きにし、①を押せばOK。浮遊大陸へ行ったら最強の剣があるといわれるクラウド城へ向かう。城の最上階の奥に聖剣ライトサーバーが突き刺さっており、ジェイだけが抜ける。ライトサーバーは鍛冶屋で3段階まで鍛えられ、最終的には攻撃力が202にもなる。ただし、鍛えるにはばく大なお金が必要だ。

ライトサーバーを引き抜く。ジェイは聖剣に選ばれた剣士なのだ

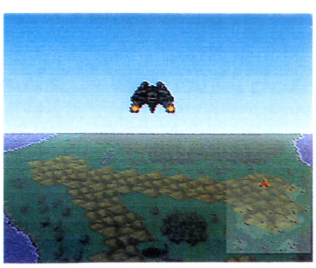


最後のラピス

クラウド城の2階に、十字模様の描かれた床がある。その中心にライトサーバーを突き刺すと、3階にある封印されていた扉が開き、中に入れるようになる。部屋にある宝箱を開けると、風のラピスが手に入るぞ。こうしてラピスが全部そろうと、メギドのフルパワー魔導砲を使えるようになり、セレナードの北にあるベクトニア大陸の魔雲をはらえるのだ。



十字模様のこの部分に聖剣を突き刺す。これで最後のラピスを取れる



メギドの魔導砲で、ベルクヘイム大陸をおおっていた魔雲を飛ばす

8 全ぼうを現したベクトニア大陸

全ぼうを現したベクトニア大陸へ渡り、ベクトニア首都官邸に入る。首都官邸の内部に2つの塔に分かれている。塔の各階には3つのレバーが用意されていて、それぞれのレバーを上か下に設定することにより、次の階へ上がれるようになっている。すべてのレバーの正解は表のとおりなので、これを参考にして塔を昇って行こう。左の塔の6階にロッドバルトが待ち構えており、彼を倒すと魔城ベルクヘイムの魔炎が消える。

レバーの解答

	右の塔	左の塔
1階	上、下、上	上、上、上
2階	下、上、上	上、上、下
3階	上、下、下	下、上、下
4階	下、上、上	下、下、上
5階	レバーなし	レバーなし
6階	上、下、下	レバーなし



9ヵ所にレバーがある



かつての仲間と戦うなんて…。つらいことだ

9 開かれた魔界への扉

魔城ベルクヘイムの最上階へ行くと、ジェイのライバル・マードックと因縁の対決となる。マードックから魔神殿の鍵を入手したら、魔神殿アバドンに入ろう。ここでは、自分の体を改造したガドーと戦う。そのすきにジークバルトは魔界への扉を開き、魔界へ行ってしまう。ジェイたちはジークバルトの後を追うことになる。



ジェイに、執念ともいえる敵意を抱いている



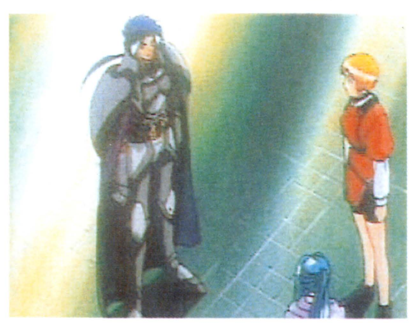
自分の体をサイボーグに改造したガドー

10 体の不調をうったえるジェイ

魔界へ行くと、ジェイが体調を崩す。ライフブースターによる細胞強化に、体がついていけなくなったのだ。アバドンの長老を訪ねて、ジェイの体調を治せるラグナの鎧のことを教えてもらう。そのあと、長老の家の奥にある扉から外に出て、竜の巣へ向かおう。竜の巣は山になっており、頂上の洞くつにラグナの鎧がある。



親切な長老は、アバドンの一番奥に住んでいるぞ



ラグナの鎧をまとって、見違えるようなジェイの雄姿

11 ゲヘナの城の結界を解く

ゲヘナの城に張られている結界を解くには、星形に建っている5つの塔に登らなければならない。各塔の最上階には、もちろん強力なボスが待ち構えている。ボスがいる部屋に機械があるので、ボスを倒したあと必ず機械に触れること。この操作を全部の塔で行うと、結界が完全に解けてゲヘナの城へ入れるようになるのだ。



四緑の塔にいる。肩にのっている首を先に倒してから、本体を攻撃だ



紅蓮の塔で待ち構えている。倒したあと機械に触れることを忘れずに



紫炎の塔にいる。不気味な外見に惑わされるな



蒼馬の塔にいる。名前から察するに堕天使か？



黄泉の塔で待つ。火系の魔法がよく効くので、魔法で攻めまくれ

12 ついに最終決戦の地へ…

ゲヘナの城には、床に絵が彫られている場所が3ヵ所ある。これを全部見つけだして、絵のスイッチを押そう。すると、追い続けていたジークバルトがいる部屋へ行くことができ、ついに戦うことになるぞ。そのあと、続けて破壊神ゲヘナと戦闘になる。2人を倒したら、悪の根源ルシファーのいる神殿へ向かうのだ。



裏で糸を引いていた憎き破壊神！


床に彫られた芸術的な絵をすべて探せ


冒険の最終地点・ルシファーの神殿。緊迫した雰囲気が張り詰める

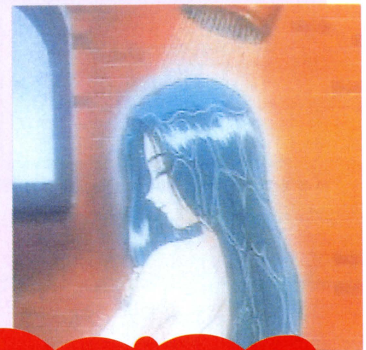


今まで犠牲になった人の恨みを思い知れ

最終ボス・ルシファーと運命の戦い！

寄り道してみてはいかが？

正義感に燃えて冒険するのもいいが、たまには寄り道するともっといいことがある。例えば、ノースピックの宿屋に泊まるとシンディ、ラックランドの宿屋に泊まるとレイラのシャワーシーンを見られるのだ。ただし、256分の80というキビシイ確率になっている。このほかにも、知っておくと得するサブイベントを2つ紹介しよう。


ちょっとうつむきながらシャワーを浴びる。濡れた髪が色っぽい

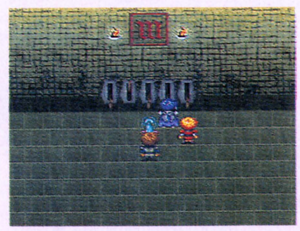

両腕を上げた豪快なポーズがレイラらしいね

この幸運をつかめるか？

バベルの塔

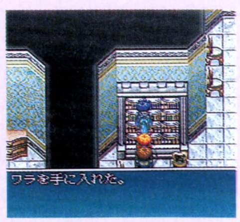
浮遊大陸の北にあるバベルの塔。謎めいているこの塔に入ることはできるのか？　と一度は思うはず。実はちゃんと入る方法があるのだ。ズバリ、ゲームを一度クリアするだけ。そのあとクリアしたファイルを選ぶと、スペシャルモードでゲームを再開できる。これでバベルの塔に入れるようになるぞ。塔の内部は、さまざまな仕掛けがほどこされた不思議なダンジョン。くわしい内容は、クリアしてから自分の目で確かめてみよう。


ゲームをクリアした者だけが、バベルの塔に入ることができる


おもしろい仕掛けがいっぱい。頂上にはなにがあるのか？

物々交換の行方

死の海域の南東に沈んでいる沈没船や、ノースライト城2階の本棚を調べると入手できるワラ。これをもとに、アイテムを持っている町人と物々交換をすることができる。その一例を右にあげてみた。この場合だと、最終的に攻撃力80の剣が手に入ることになる。ほかにも交換パターンがあるので、冒険の合間に試してみるといい。



役にたたなそうなワラに、こんな秘密があった

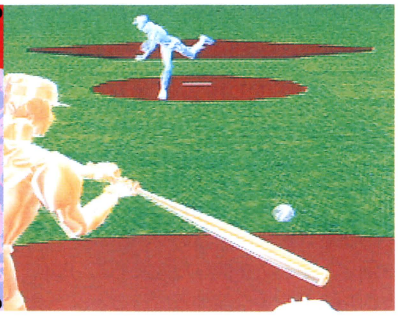
交換アイテム	所有者がいる町
ワラ	――――
ランプ	カルバーン
プリズム	パールサイド
紫水晶	ノースピック
うろこ	サウスライトの洞窟
光時計	クラウド
色ガラス	ラクウェイ
ストラールの剣	フェアリーフォレスト

全12球団全選手の能力をもらさずすべて公開！

FX CD-ROM

メーカー名：ハドソン
発売予定日：4月26日(発売中)
予定価格：8800円(税別)
ジャンル：スポーツ
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

スーパーパワーリーグFX



選手の能力を把握して適材適所で選手を起用！

前回紹介した選手データは各選手の成績や、大まかな能力を示したものであり、今回の能力データは、選手の詳しい能力を示している。チームの力を100%引き出すには、選手データもちろんだが、能力データを参考にした、効果的な選手選びが重要になる。特に投手の場合は、この能力データのほうに重点をおいて起用していこう。また、打者の場合は能力データのうちミ、飛、走の3つの能力を基準にしておくといいぞ。

全選手能力データの見方

名称	説明	名称	説明
ミ	ミートカを示す。高いほど安打が出やすい	左	シュートの曲がる度合いを示す。高いほど左に変化する
打	打球の速さを示す。高いほど打球が速い	右	カーブの曲がる度合いを示す。高いほど右に変化する
飛	打球の飛距離を示す。高いほど飛距離が伸びる	下	フォークの落ちる度合いを示す。高いほど下に変化する
得	得点圏打率を示す。高いほど安打が出やすい	体	スタミナを示す。高いほど疲れにくい
送	送球の速さ(肩の強さ)を示す。高いほど送球が速い	速	投球の速さを示す。高いほど球が速い
走	走る速さを示す。高いほど足が速い	※各項目は選手の能力を表し、数値が高いほど能力が高いことを示す。なお、守はおもにオート守備にしたときのCOMの守備に大きく影響する。	
守	守備力を示す。高いほどエラーしにくい		

読売ジャイアンツ　セントラル・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
マック	68	83	72	70	55	60	76
川相	72	55	70	62	60	74	59
松井	62	77	74	71	78	57	66
落合	68	74	76	72	53	53	71
広沢	63	72	79	75	64	58	62
ハウエル	65	71	75	60	72	61	57
元木	46	63	74	64	64	66	63
村田(真)	52	66	72	65	70	57	71
岡崎	55	60	70	68	65	52	62
吉村	55	68	69	63	43	59	73
原	67	71	76	63	67	57	55
緒方	51	57	71	61	68	68	73
屋舗	48	54	71	60	84	78	70
岸川	47	55	70	62	63	56	62
福王	56	58	69	61	71	70	63
斉藤(宜)	49	68	68	57	68	76	78
長嶋	44	63	68	59	63	61	49
大久保	68	71	74	63	54	50	74

投手

名前	左	右	下	体	速
斉藤(雅)	48	76	58	78	74
桑田	67	68	52	79	73
川口	68	64	57	68	72
槙原	38	58	57	78	76
ジョーンズ	58	68	42	57	70
宮本	43	78	38	62	69
河原	35	31	58	57	76
木田	38	59	41	51	76
橋本	39	78	45	56	71
石毛	37	56	75	52	77

中日ドラゴンズ　セントラル・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
立浪	59	68	70	71	79	76	75
清水	59	59	67	63	76	70	53
大豊	76	83	80	85	63	48	68
パウエル	72	78	75	74	66	69	73
山崎	62	58	70	63	70	66	72
仁村	52	62	67	62	74	62	61
中村	58	64	71	66	82	52	72
種田	48	65	69	68	71	69	73
ホール	68	76	74	80	70	72	55
彦野	61	60	70	67	68	66	83
金村	69	63	69	63	62	58	66
川又	64	62	68	62	59	48	77
前原	55	56	69	69	77	50	58
酒井	41	45	67	53	73	61	76
山本(保)	43	53	65	60	74	57	59
大西	53	56	68	54	78	61	55
原田	47	65	69	58	76	83	58
矢野	56	55	70	63	78	61	76

投手

名前	左	右	下	体	速
山本(昌)	34	58	63	84	69
今中	34	67	52	76	76
佐藤	36	57	45	71	71
モンテ	31	35	67	74	76
郭	66	53	77	68	71
鹿島	45	44	46	52	71
キク	36	42	75	54	69
小島	33	56	54	61	71
落合	24	46	36	56	80
中山	42	45	55	56	75

広島東洋カープ　セントラル・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
野村	68	68	69	72	61	85	48
正田	65	66	68	69	55	73	66
音	65	59	70	69	70	64	78
江藤	79	79	78	80	78	68	61
金本	68	71	72	65	65	62	59
山田	54	57	66	62	58	68	75
河田	66	63	68	61	68	62	73
西山	58	58	69	68	73	58	72
前田	78	74	74	75	62	70	73
小早川	55	68	70	62	51	50	70
緒方	54	51	69	64	65	72	66
西田	61	50	68	62	73	52	78
高	43	49	67	59	83	74	63
御船	57	55	66	60	66	68	58
仁平	69	61	69	62	77	79	76
木村	53	50	69	57	75	73	84
メディーナ	58	69	72	75	67	56	71
吉本	50	63	67	66	80	60	72

投手

名前	左	右	下	体	速
佐々岡	38	56	54	75	76
近藤	42	40	28	66	74
紀藤	42	67	66	68	70
山内	42	56	67	67	71
鈴木哲	51	48	33	56	72
チェコ	55	45	69	56	84
高橋(英)	38	46	55	64	75
高橋(健)	37	42	58	62	78
望月	48	45	64	69	72
大野	42	67	77	57	78

ヤクルトスワローズ　セントラル・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
飯田	68	61	72	68	78	79	71
秦	62	60	71	65	69	57	70
池山	65	72	78	68	63	66	45
オマリー	78	81	85	80	58	57	65
古田	62	78	75	64	88	64	76
土橋	51	68	73	68	65	56	62
ミューレン	62	78	81	73	71	68	62
城	44	56	72	60	73	71	72
荒井	63	60	70	63	65	58	70
橋上	48	62	70	58	75	66	48
宮本(慎)	48	51	69	53	71	59	82
新井	53	57	68	62	78	55	59
柳田	61	58	68	61	61	62	62
金森	58	55	69	63	75	58	66
大野	50	51	72	65	63	60	71
苫篠	46	54	71	64	55	68	58
桜井	53	62	72	68	68	56	73
中西	56	44	70	59	73	56	68

投手

名前	左	右	下	体	速
岡林	39	56	52	77	76
石井	38	56	42	73	75
川崎	28	63	57	71	74
伊東	68	65	36	68	71
ブロス	66	48	45	62	81
吉井	37	56	57	75	73
山部	66	58	45	53	71
宮本(賢)	67	45	66	62	69
山田	33	58	69	57	79
高津	57	42	55	50	70

阪神タイガース　セントラル・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
関川	69	58	69	66	76	52	75
和田	77	60	72	70	78	72	59
クールボー	61	78	79	79	67	62	62
グレン	62	80	80	83	55	56	55
石嶺	65	74	73	80	43	52	72
桧山	57	60	71	61	69	60	63
新庄	68	67	75	74	71	66	59
久慈	67	57	71	62	73	66	46
木戸	59	58	72	61	75	53	56
八木	64	66	71	65	77	67	49
真弓	47	67	69	69	55	50	70
亀山	58	60	75	65	70	72	76
長嶋	52	63	70	63	68	61	72
金子	62	61	68	56	60	69	66
萩原	55	49	69	54	74	74	59
米崎	66	51	70	61	64	67	58
鮎川	69	62	72	62	78	58	56
南牟礼	56	50	73	64	71	68	72

投手

名前	左	右	下	体	速
藪	78	43	34	79	78
仲田	48	45	53	68	70
湯舟	42	51	39	73	70
山崎	36	57	54	66	76
猪俣	78	44	35	60	68
弓長	58	36	45	55	68
川尻	69	40	43	58	71
田村	66	45	42	56	68
郭季	41	54	80	60	79
古溝	45	69	62	46	71

横浜ベイスターズ　セントラル・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
波留	62	55	70	68	72	74	60
石井	63	67	58	66	78	69	57
鈴木	54	58	67	65	60	69	62
ブラッグス	73	82	81	81	58	61	55
ローズ	68	68	73	80	66	66	71
駒田	64	73	70	73	57	53	73
進藤	55	54	57	65	63	61	73
秋元	46	47	68	60	69	59	77
佐伯	65	69	67	69	61	58	60
畠山	70	74	68	68	56	56	63
谷繁	44	56	66	67	72	50	66
宮里	52	47	65	64	64	68	72
紀田	58	66	65	66	83	59	49
横谷	53	47	67	67	65	68	73
高橋	44	63	66	68	74	61	66
永池	51	62	66	66	62	63	59
原	50	49	65	65	74	65	82
飯塚	41	38	69	57	75	58	83

投手

名前	左	右	下	体	速
野村	42	54	58	69	72
斉藤(隆)	35	52	41	74	75
有働	36	33	79	72	70
シュワーズ	35	85	42	68	74
島田	36	47	48	66	72
田辺	36	58	44	63	76
三浦	36	42	77	58	78
小桧山	32	65	42	57	72
盛田	37	48	66	56	73
佐々木	42	48	75	54	77

西武ライオンズ　パシフィック・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
ジャクソン	59	78	78	70	71	69	82
奈良原	48	55	68	64	66	63	49
佐々木	66	73	75	76	79	83	70
清原	62	85	79	81	55	62	68
垣内	53	67	72	62	71	67	46
田辺	62	61	72	65	66	62	59
伊東	58	59	70	69	76	60	62
苫篠	52	66	70	61	68	66	80
辻	68	56	72	68	56	77	72
デストラーデ	66	79	84	83	50	66	73
鈴木	60	67	74	66	63	57	60
安部	62	65	71	62	56	51	62
大塚	46	60	69	60	70	62	63
吉竹	57	58	69	65	75	60	80
森	59	51	68	57	56	52	63
羽生田	69	62	70	62	63	66	85
横田(真)	47	50	72	63	75	74	84
植田	46	57	69	62	69	50	59

投手

名前	左	右	下	体	速
渡辺(久)	35	67	58	75	75
石井(丈)	47	59	66	66	77
小野	46	58	37	70	74
郭	43	45	77	67	71
村田	46	66	43	65	78
新谷	34	65	57	63	73
橋本	37	46	38	52	70
杉山	48	35	67	58	74
鹿取	68	66	78	50	67
潮崎	46	47	86	58	74

オリックスブルーウエーブ　パシフィック・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
イチロー	80	78	70	73	84	79	73
馬場	48	49	67	68	73	73	56
田口	68	68	68	66	72	73	48
ニール	50	70	75	71	62	63	70
藤井	62	75	69	69	65	56	66
小川	54	63	67	71	73	69	58
D.J	60	73	74	74	57	67	68
福良	75	52	68	67	58	75	76
中嶋	62	58	68	70	75	56	72
高橋(智)	58	68	68	68	58	63	58
岡田	63	59	69	62	56	55	56
本西	60	62	70	65	73	68	60
村上	54	56	67	54	64	62	73
勝呂	48	54	68	66	77	60	45
柴原	56	67	65	64	72	58	56
平塚	42	69	70	68	61	56	61
嘉勢	62	77	65	52	55	63	73
高田	68	57	66	63	62	50	60

投手

名前	左	右	下	体	速
佐藤	44	56	63	68	65
長谷川	51	36	44	78	72
星野	35	78	56	66	67
野田	36	55	74	88	72
高橋(功)	38	57	46	57	73
伊藤	52	56	77	61	67
清原	32	43	54	52	74
野村	50	44	42	57	75
渡辺	51	56	76	55	70
平井	33	52	56	60	81

近鉄バファローズ　パシフィック・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
大村	70	49	64	64	67	73	55
内匠	64	57	65	63	73	67	58
スチーブンス	66	70	80	80	60	68	77
ブライアント	72	87	88	83	52	51	46
中村(紀)	65	63	69	66	70	58	74
大島	65	64	68	60	57	73	64
水口	65	62	66	68	64	69	63
古久保	44	58	65	63	74	59	71
鈴木	60	65	72	76	65	60	58
大石	68	60	64	69	56	78	62
石井	73	71	77	85	68	63	58
村上	46	55	66	60	71	68	45
中根	68	63	70	65	62	71	85
藤立	48	59	67	62	68	62	66
吉田(剛)	75	69	64	65	65	78	64
中村(良)	67	73	74	69	64	66	63
嶋田	56	46	63	58	78	69	66
光山	53	66	68	63	77	50	59

投手

名前	左	右	下	体	速
山崎	22	66	52	77	72
高村	55	44	31	73	76
パウエル	63	65	62	73	75
小池	38	55	58	67	73
香田	52	50	39	61	68
西村	58	56	53	61	76
中川	43	44	33	58	78
入来	28	78	55	53	65
佐野	65	42	37	51	69
赤堀	67	42	55	57	74

福岡ダイエーホークス　パシフィック・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
松永	71	63	72	68	68	68	47
村松	52	55	69	60	70	66	65
秋山	66	79	80	76	78	89	73
ライマー	72	80	79	83	64	58	63
小久保	51	61	72	60	78	73	73
藤本	55	67	72	65	62	50	62
吉永	68	62	73	68	63	53	59
浜名	63	50	73	65	71	74	81
湯上谷	55	57	71	52	69	77	66
ミッチェル	70	89	82	79	69	62	62
カズ山本	75	68	75	71	77	61	76
石毛	58	60	73	64	61	59	59
佐藤	48	62	69	56	71	73	85
若井	59	56	68	62	63	61	70
山崎	63	54	70	62	60	68	73
森脇	54	52	71	61	74	69	71
小川	50	57	69	63	65	58	62
城島	50	67	74	56	73	66	71

投手

名前	左	右	下	体	速
工藤	26	89	46	75	74
若田部	35	55	44	79	75
吉田(豊)	48	76	26	77	71
足利	33	43	53	67	71
吉武	33	36	44	61	73
下柳	34	33	72	58	77
渡辺(秀)	44	56	42	61	73
内山	38	45	37	60	74
木村	38	69	78	53	73
シグペン	35	36	78	58	74

千葉ロッテマリーンズ　パシフィック・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
諸詰	42	67	70	61	55	53	69
平井	64	57	72	65	65	68	73
堀	51	68	74	65	71	60	66
フランコ	72	78	82	83	58	61	58
初芝	59	72	74	79	67	56	59
インカビリア	64	85	80	80	62	67	79
南渕	64	59	74	66	79	68	67
定詰	48	50	71	61	79	56	59
サブロー	51	57	69	53	83	71	72
樋口	48	61	70	63	87	77	79
愛甲	63	65	72	68	55	63	56
五十嵐	66	58	70	62	80	57	49
西村	52	62	72	63	73	83	76
山下	43	56	72	62	78	63	72
西岡	52	51	69	56	75	54	55
平野	48	55	71	62	78	76	80
安藤	57	66	68	56	87	82	74
山中	49	63	70	58	81	56	70

投手

名前	左	右	下	体	速
伊良部	36	46	48	89	89
小宮山	37	53	44	73	70
園川	45	77	38	72	67
榎	25	64	46	69	69
ヒルマン	42	63	65	50	71
前田	23	68	45	64	69
平沼	36	56	67	51	75
内藤	36	55	39	56	75
河本	39	78	42	60	73
成本	41	69	65	52	69

日本ハムファイターズ　パシフィック・リーグ

野手

名前	ミ	打	飛	得	送	走	守
広瀬	66	59	70	63	77	68	66
渡辺	63	69	75	64	79	68	68
デューシー	63	72	74	74	86	71	80
田中	67	77	77	81	72	66	57
片岡	46	62	72	63	65	63	59
藤島	58	73	68	59	71	69	58
田村	55	58	70	64	81	56	71
川名	53	55	70	61	78	73	71
田口	43	58	70	54	63	54	83
白井(一)	59	56	71	62	58	79	62
マッキントッシュ	71	78	75	79	62	58	77
中島	66	62	69	65	60	62	66
森	56	60	67	60	75	58	73
小川	58	43	70	62	63	60	69
大貝	61	58	69	59	66	89	81
上田	53	64	72	61	78	70	72
鈴木	52	59	73	62	69	66	58
西浦	55	60	69	58	62	62	85

投手

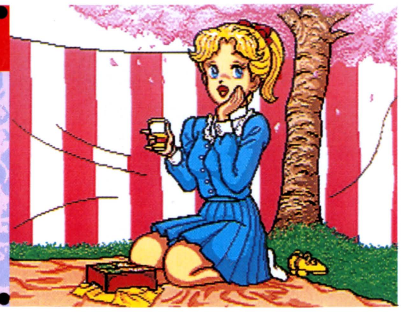
名前	左	右	下	体	速
西崎	36	66	33	84	77
河野	24	78	76	74	67
グロス	45	68	64	73	69
白井(康)	28	46	38	62	74
長冨	45	48	38	56	72
有倉	22	48	35	68	75
厚沢	36	58	77	62	71
武田	48	69	40	57	70
芝草	48	45	55	50	72
金石	36	45	68	56	71

データを把握して、美少女をアイドルへと導くのだ

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名:徳間書店インターメディア
発売予定日:5月31日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

Virgin Dream
ヴァージン・ドリーム



アイドルまでの道のりを、明るく照らすデータ集

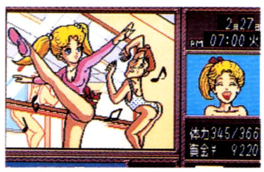
主人公を育ててアイドルにするには、レッスンやバイトを活用して、パラメータを上げなければならない。ここでは、レッスンやバイトが成功したときのパラメータの変化を表にまとめてあるので、参考にしてほしい。パラメータの上昇は⬆、下降は⬇で表している。



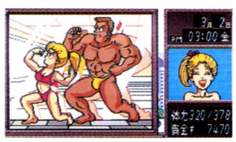
⬆夢見る少女の未来は、すべてコーチである自分にかかっている

より良いレッスンでビシビシ鍛える

主人公のルックスや演技力などのパラメータは、レッスンを受けることによって大きく上昇させることができる。しかしお金もそれなりにかかるので、本当に必要なパラメータだけを上げていくようにしよう。ただしレッスンに失敗すると、上がるはずのパラメータも下がってしまうので、主人公が疲れていたら休ませてあげること。



⬆やっぱり、ダンスははずせない



⬆肉体美を追求するのもまた良し。体が資本さ

レッスン内容	影響を及ぼすパラメータ											
	体	好	元	知	ル	歌	演	表	立	色	危	H
マラソン	⬆		⬆								⬇	⬇
発声練習						⬆		⬆		⬆		⬇
ダンス練習			⬆		⬆			⬆	⬆	⬆		⬇
演技指導			⬆			⬆	⬆	⬆				⬇
カメラテスト					⬆		⬆	⬆		⬆		⬇
マナー		⬆		⬆					⬆	⬆	⬇	⬇
ボディビル	⬆		⬆		⬆		⬆	⬆				⬇
自主トレ	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬇

レッスンのレベルを使いわけよう

レッスンには4種類のレベルがあり、そのレベルによって費用も変わってくる。高いレベルになるほど、成功したときのパラメータの上昇が大きくなるぞ。ただし失敗もしやすくなるので、序盤は低いレベルのものから受けさせよう。

レッスンのレベル一覧

レベル	費用
特	￥1250
松	￥ 750
竹	￥ 500
梅	￥ 250

優良バイトでガンガン稼ぐ

レッスンを受けるための費用は、主人公がバイトをして稼がなければならない。どのバイトがどのパラメータに影響を及ぼすのか、チェックしてから働かせよう。なお、バイトの種類は、ゲームが進むごとに少しずつ増えていくぞ。



⬆どうせなら、鍛えながら働くのが賢いやり方

アルバイト代一覧

種類	賃金	種類	賃金
ウェイトレス	￥ 450	ボランティア	￥ 0
道路工事	￥1800	付き人	￥ 500
看護見習い	￥ 250	エキストラ	￥ 400
家庭教師	￥ 500	グラビアモデル	￥1000
ガードウーマン	￥1150	キャバクラ	￥2500
芸子見習い	￥ 350	…モデル	￥4000

種類	影響を及ぼすパラメータ											
	体	好	元	知	ル	歌	演	表	立	色	危	H
ウェイトレス		⬆	⬆						⬆			⬇
道路工事	⬆					⬆						⬇
看護見習い	⬆	⬆			⬆				⬆		⬇	⬇
家庭教師		⬆		⬆				⬆				⬇
ガードウーマン	⬆											⬇
芸子見習い						⬆	⬆	⬆	⬆			⬇
ボランティア		⬆				⬆			⬆		⬇	⬇
付き人	⬆	⬆					⬆	⬆				⬇
エキストラ		⬆			⬆		⬆	⬆				⬇
グラビアモデル					⬆			⬆		⬆		⬇
キャバクラ		⬇	⬇				⬆		⬇	⬆	⬆	⬇
…モデル		⬇		⬇				⬆	⬇	⬆	⬆	⬇

キャバクラの罪と罰

キャバクラのバイトは、高収入が魅力。ただしここで働くと、好感度が下がってしまう。結局、あとで苦労するのは自分なのだ。

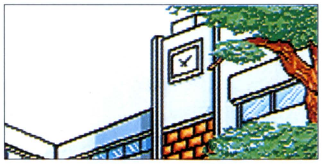


⬆やっぱり、清純派の娘には似合わない

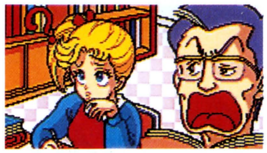
※表中の相は相性を、体は体力を、好は好感度を、元は元気印を、知は知力を、ルはルックスを、歌は歌唱力を、演は演技力を、表は表現力を、立は立居を、色はお色気を、危は危うさを、HはHPをそれぞれ表しています。

知性重視でキッチリ学ぶ

知性のパラメータを上げるには、やはり勉強が一番。勉強にも3種類あり、かかる費用が高くなるほど、得られる効果も大きくなる。一般教養の試験に備えて、きちんと主人公に勉強をさせておこう。



⬆学生の本分は勉強なり。できるかぎり学校に通って、知性を高めたい



⬆家庭教師と2人きり…とほほのほ

勉強一覧	
種　類	費　用
学校	￥　0
塾	￥250
家庭教師	￥600

勉強内容	影響を及ぼすパラメータ											
	体	好	元	知	ル	歌	演	表	立	色	危	H
学校		⬆	⬆	⬆				⬆	⬆			⬇
塾		⬆		⬆				⬆	⬆		⬇	⬇
家庭教師		⬆		⬆				⬆	⬆		⬇	⬇

休日は、街に出よう

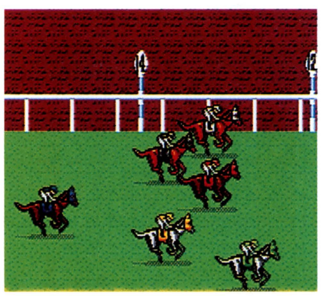
休日は街に出て、いろいろな店を回ってみよう。店でアイテムを購入すると、それを使うことによって、パラメータを上げることができるのだ。下のマップでは街の施設を紹介してあるので、参考にしてほしい。なお、このあとのショップリスト上の数字は、マップ上の数字とそれぞれ対応している。



⬆大会本部で話を聞くこともできる

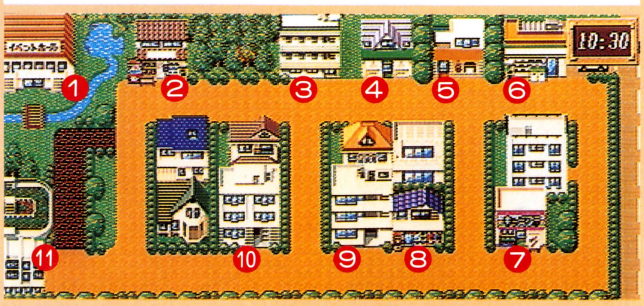


⬆ただぼうっと眺めているだけでも、楽しいよね



⬆競馬場もあるので、お金を増やすことができるかも！…しれない

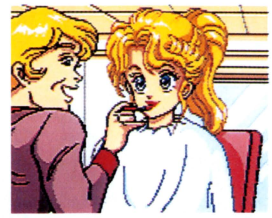
街の全体マップ



❶ホール　❷駄菓子屋　❸自宅
❹ブティック　❺ミュージック　❻コンビニ
❼キャバクラ　❽ランジェリー　❾センター
❿大会本部　⓫競馬場

センターは大便利！

センターの中にはスポーツショップ、アクセサリーショップ、エステがある。ここで買えるアイテムを下の表にまとめたので、目標を決めて貯金しよう。一見、パラメータに影響を及ぼさないようなアイテムに、実は秘かな効果が…。



⬆エステでキレイになるのもいいかもしれない

❾スポーツショップ

商品名	価格	影響を及ぼすパラメータ									
		体	好	元	知	ル	歌	演	表	立	色
なわとび	￥10										
鉄アレイ	￥90	⬆		⬆							⬇

❾アクセサリーショップ

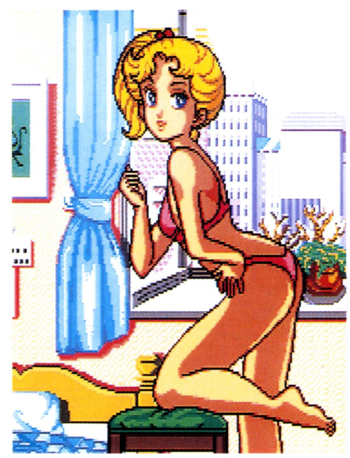
商品名	価格	影響を及ぼすパラメータ											
		相	体	好	元	知	ル	歌	演	表	立	色	危
リボン	￥　10												
ネックレス	￥　400									⬆			⬆
イヤリング	￥　900						⬆						
指輪	￥7200	⬆							⬆		⬆	⬆	

おしゃれ心も忘れずに

たまには洋服を買って、主人公を着替えさせよう。季節に合った格好をさせると、レッスンなどが成功したときのパラメータの上昇値が、少しだけアップするのだ。



⬆やっぱりさわやかさんが一番さ。季節もちょうど合ってるし、アイドルっぽい



⬆Tバックだ、Tバックだ。しかも、わざわざポーズまでとってくれてる

❹ブティック

商品名	価格	商品名	価格
エプロンドレス	￥420	ボディコン	￥　320
ホットパンツ	￥100	スーツ	￥　780
ミニルック	￥250	パーティドレス	￥1200

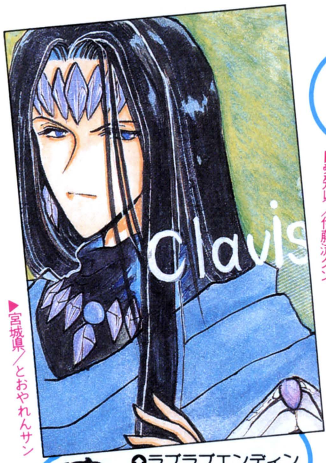
❽ランジェリー

商品名	価格	商品名	価格
イチゴ模様	￥20	ハイレグ	￥110
フリル付き	￥30	Tバック	￥150
レース	￥70	ボンテージ	￥240

読者の読者による読者のための大放言パラダイス

Reader's Land

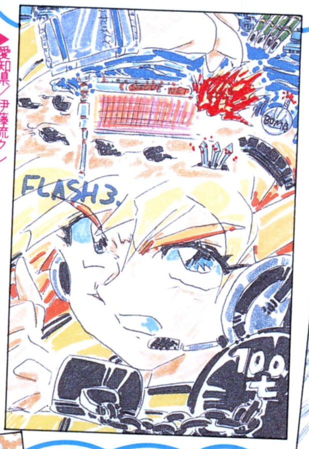
総天然色ギャラリー



▶宮城県／とおやれんサン

✪ラブラブエンディングで、彼があんなに巨大だと知った…。身長約3m…？（まさか…）

✪『ダーティペア』は初代のイメージが強いが、ＦＬＡＳＨコンビも『～3』まで続き、人気高し」と軍師らんまる師



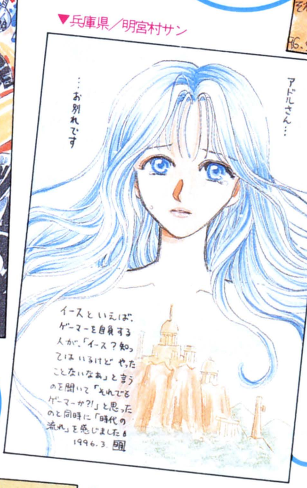
▶愛知県／伊藤流クン

✪ゲームしてると、唯は主人公のコトが好きなのバレバレだっていうのに、主人公は全然気がつかないのよねえ…。「お兄ちゃんのバカァ～!!」（失礼）



▶愛知県／KAZUクン

▼兵庫県／明宮村サン



✪なんか寂しいねエ。それにしてもォ、港ごとに女あり、のアドル。こんなセリフばかり言わせてェ、罪な男よねエ

▼鹿児島県／葵きつねサン



✪麻希ちゃん役の天野さんの京言葉にィ、編集部の殿方はクラクラよオ



◀兵庫県／山田有希子サン



◀兵庫県／フォーチュン騎士クン

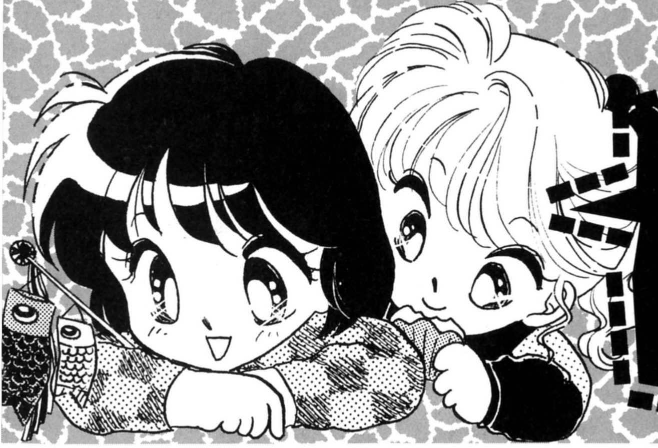
✪可愛いアンジェリーク…と思ったら、まどか!?なーんてネ。ありがとう♡

▶神奈川県／修羅の海DXクン



✪「このゲームは絶対にブレイクする!!」と、編集部でも評判よオ。システムも、けっこう凝ってるしィ

✪沙夜ちゃん、懐かしいなァ。スーパーファミコン版やＭＳＸ版もイイけどォ、忘れちゃならないのは、ファミコンディスクシステム版！（笑）



全国的に春～!!　電車などで目につく、真新しい制服やスーツを身にまとった新人サン。眩しいです。どんなところにいようと、誰もがみんな、スタートは初めの１歩から。この気持ちをずっと忘れずにいたいですよネ♡㋮　新人サンも、そーでない人もォ、初心忘れるべからず。がんばりましょー!!㋠（まどか＆ちはる）

Free Talk

2～3枚組に！

『続　初恋物語～』は妥協することなく、２枚組いや、３枚組で出してほしい。値段はそのままで。私は3月号の「ゲームの出来るまで」を読んで思ったのです。今までPCエンジン版『同級生』やPC-FX版の『卒業ⅡＦＸ』など、バグの発生するものが多かったのも、１枚で収めようと無理するからなんですよ／PC-FXの長所を活かし、より良いグラフィックで楽しむために、ぜひとも2枚組、いや3枚組でお願いします。そして、できることなら、これからのゲームすべてに起用してほしい。本当のハイクオリティを目指して。　（静岡県／大場詠司クン）

長時間モノとかデータが大量じゃなければァ、１枚で十分じゃなーい？　多きゃイイってもんじゃないしィ、バグは容量とは関係ないよオ。㋮アニメシーンのデータが大量なんだってば。特に『続　初恋～』は、２枚組になるおかげでたくさんアニメしそう。

…新型機種!?

突然ですが、僕はPC-FXのために良いことをしました（自分で思ってるだけかもしれないが…）。某『アニ○イト』でビデオやCDなどの情報が載っている紙（濃い青色のほう）にある「TVゲームソフト最新販売リスト」で、PC-FXのことを「PCエンジンFX」という名前で１年以上も記載されていたのです。これが、すごく気になっていたので、「これはPC-FXユーザーやメーカーへの嫌がらせですか」と、その紙を製作している編集部に手紙を送りました。すると、後日その編集部から手紙が届き、その手紙には「次号より『PC-FX』の表記に修正させていただきます」と書いてありました。「だから何だ」と言われたら、それまでですけどね…。

（千葉県／掘る死に男23クン）

それにしても編集部もていねいな対応だね。私がそれ言ったらヤブヘビかァ。㋮え、PCエンジンとPC-FXが両方プレイできる最新型マシン？　欲しいなあ♡　㋠お姉様…。㋮冗談。でも、誤植しても、そんなに怒らないで。㋠とくにココ、多いものねェ。㋮ちはる、言わないの／

比較しないで

PC-FX期待の新作『ブルーブレイカー』（"ブルブレ"と略すと、なんかいかがわしい）。オリジナルタイトルということで、関心を持っている。しかし、ちょっと気になることがある。それは企画が同じ人という理由で、やたら某恋愛ゲームと比較されることだ。ヒット作に関わるとそんなものかもしれないが、これは双方のゲーム、及びその開発スタッフに対して失礼ではないか？　キャラクタデザインが同じ人というだけで『卒業』と『同級生』を同列に論じる人は、おるまい。『ブルーブレイカー』は『ブルーブレイカー』として、素直にとらえたいものである。

（埼玉県／B級機関クン）

ディレクターの人も、比較されたくないと言ってたよね（2月号P73参照）。もし比較してしまう人がいても、うれしい意味で期待を裏切ってくれるような、良い作品になってほしいな。



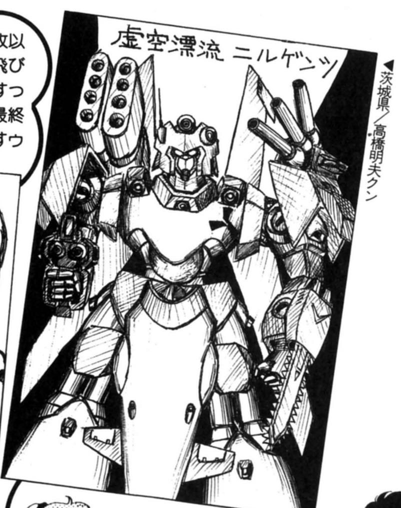
◀広島県／麒麟クン

✪天野由梨さん演じる清音。新シナリオはオマケみたいなもので20分くらいらしいケド、ファンにはうれしいネ。最高の開発スタッフが結集して、制作中だよ♡

✪メーカーに１人ハガキ1000枚以上！　㋠編集部中でビデオが飛び交っててェ、単純なお姉様はすっかりハマってる…。㋮ああ、あの最終回は納得できない！　㋠だそうですゥ



◀石川県／Gaku-Cクン



◀茨城県／高橋明夫クン

✪戦闘シーンは、かなり良いよォ。PC-FX＝ギャルゲーのイメージを変えるコトができるかなァ。㋮本当に悪いのは、重力に負けた人間たちだー!!



◀東京都／ふるパワークン



✪ＯＶＡと同じストーリーと不満を言いつつ、ファンは買うのよねェ。㋮ユーリィが増えたら、地球は食料危機ネ

ゲームと恋愛指向

「女性を対象としたゲームをどう取るか」で、自ずとその人の人格やHに対する意識が見えますね。魔女サンやくまサンは女性だからというワケではないけど、どちらかと言うと依存的恋愛思考みたいだし、男でもターボクンの場合は保護者的・父性本能的な恋愛指向が見られる。編集部員O君や軍師らんまる師は、恋愛に対して危険思想の持ち主のようだ。この2人は征服欲や支配欲が強く、陰険姑息なところがある。「狙った獲物は必ず手に入れ、手元に置き、思いどおりにならないと気が済まない」タイプ。独占欲も強い。この場合、相手が余程釣り合わない限り、どうあがいても相手も自分も不幸にしてしまう(野○岩男タイプ)。自由恋愛って、相手を支配し、縛りつけることじゃないんですよ。

(神奈川県/竜聖騎士　西風王クン)

あくまでゲームだしィ、やっぱり現実とは違うんじゃないかな? ㋮「当たってる…どこかでお会いしました?」と、軍師らんまる師。ゲームで恋愛指向を分析したら、まどかは「畜生」だ(笑)。㋠2人ともォ、せっかく私がフォローしてるのにィ。

18禁のワケ⁉

はっきり言って、今までの情報で『同級生2』を買う気を失っていた。が、ここに来て予想外の18禁// 長年(?)僕が求めていたものではあ〜りませんか。18禁になった理由、ありゃウソだね。PC-FXのあまりの不人気に、そうせざるを得なくなったのは見え見え(素直に喜ばないヒネくれ者)。それに比べ、買うつもりだった『ドラゴンナイト4』ときたら、どうでしょ。相変わらずのせこく強引な乳首隠し。呆れて買う気をなくしたね。あ〜あ(思いきりタメ息)。

(静岡県/吉川左京クン)

「18禁にしないとストーリーが…」とか言ってェ、スーパーファミコンでも出るもんねェ。㋮でも、FXの不人気が理由というのはすこしいいすぎだと思うな。ところで、最近またカゼがはやっているみたい。急に寒い日もあるし。みんな気をつけてね。お姉様もヨ!

ファンコール大会!

フリートークのテーマ編、「ファンコール大会」なんて、どうでしょう?

ちなみに、私がファンコールを送りたいのは、非行石クン。実を言うと、初めてファンコールもらった人だったりします。それも、初掲載してから2ヵ月後。以来、勝手にライバル視してたという(笑)。…あれから2年かぁ。最近、増長しまくってるのも、あのファンコールのおかげ。非行石様…お互いにがんばりましょう。

(東京都/幻導機クン)

これは、非行石クンに責任を取ってもらうしかァ(ウソぴょーん)。お姉様と相談した結果ァ、8月号のテーマ編にしまーす。詳細はP37を見てねェ。

合格の秘訣⁉

第一志望の大学に無事に入学できたので、ご報告も兼ねてお手紙致しました。この1年間は投稿こそほとんどできませんでしたが、リーダーズランドは毎月欠かさず楽しく読ませていただきました。やはりゲーム関連のテーマはとても身近なので、それについてじっくり考えることが非常に充実した余暇になったと思います。また、ちはるさんのコメントも簡潔にして真実をついていて、かなり読みごたえがありました。1年間楽しく過ごすエネルギーを与えてくれた「リーダーズランド」に感謝します。(神奈川県/千葉勝仁クン)

おめでとう、そして、お帰りなさい♡ もし、微力ながら力になれたのなら、うれしいな。大学生活、がんばってネ。



◎「PC-FX向きかな。でも、田中先生はコミック出すのに1年も遅れたからなあ…」と、編集部員O君。「僕は『おんぶおばけ』をゲーム化してほしい」とは、軍師らんまる師



▲北海道/如月　亜俚沙サン

◎守護聖様1人に1枚で、濃いデート♡ 絶対に売れる! このハガキを光栄の高津さんに見せたら、なんとコメントをもらったのダ。今月号の106ページに載ってるから、そっちも見てね♡



▲埼玉県/くわクン

◎そういう言い方があったのかァ。確かにお姉様より、いろんな意味で冷静だしィ。㋮まどかが単純だと言いたいの? ㋠そのとおりィ〜



▲岐阜県/銅級生クン



▲長崎県/ルシファー道向クン

◎イベント好きだから、つい周囲に言っちゃうのよねェ。結果、触れられたくない年齢をメーカーの人とかに聞かれちゃったりしてェ。㋮(無視して)バースデーカードをくれたみんな、ありがと♡

◎PC-FXはァ、RPGがホントに少ないよねェ。アナタ、『聖夜物語』『LINDA³』も買えず、店員に「PC-FXは『アンジェリーク』『同級生』のためにある」と言われたとかァ? ㋮それのドコが悪い! ㋠危機意識のない人オ…



▲静岡県/千夜子サン

◎こういう声が多いので、取り上げてほしいテーマがあれば〝臨時法廷倶楽部・開廷希望係〟(笑)にハガキをどんどん送ってネ。㋠〝再会〟じゃなくて〝再開〟だよォ。誤字には気をつけようねェ(お互いに)。突っ込まれるからァ



▲北海道/ミャオサン

とってもキャラ

●①「まどかさん」と聞くと、「カワイイ不良娘」を連想する、きまぐれみかん通な私。②「同級生」のちはるちゃんと、我らがちはるさんは…(オチはなし)。②PC-FXのイメージキャラに紐緒さんを起用すれば、爆発的に普及するかも。④しかし、それはイクラちゃんがギャルゲーをするくらい無理がある。⑤じゃあ、古式さんなら…(く

Free Talk テーマ編

心に響いた言葉、忘れられないあのセリフ…。キミの"思い出に残るひと言"を教えてほしい。

● ● ●

今月のテーマ あの言葉を忘れない



なりてぇなあ…

正統派ハードボイルド探偵、フィリップ＝マーロウの有名な台詞、「人間は非情でなければ生きていけない。しかし、非情なだけでは生きている価値がない」。これと、映画『機動警察パトレーバー2』で、後藤の「だから遅すぎたと言っているんだ！」。前者は僕の人生訓で、後者はよくマネをして楽しんでいます（似てないけど…）。ああ、ハードボイルドな野郎になりてぇなあ…。

（岐阜県／戦う寮生07M19クン）

仙台のくまサンてばァ、失敗とかすると「フッ、どうせ僕は臆病な暗黒騎士さ」（『F・FⅣ』より）とか言うのよオ。私ィ、大ウケ!! ㋮まどかは、キミの最後のセリフが忘れられない言葉になりそう（笑）。イイよ、それ♡

エヴァン♡　その①

「別れ際にさよならなんて、悲しいこと言うなよ…」。『～エヴァンゲリオン』の碇シンジのひと言。珍しくアニメで感動したひと言でした。何か胸に"グッ"とくるというのかな？　すごく印象深いです。

（神奈川県／宍戸岳彦クン）

エヴァン♡　その②

「逃げちゃダメだ、逃げちゃダメだ」。言わずと知れた、『～エヴァンゲリオン』の碇シンジ君のセリフ。現実逃避行少年（!?）の僕に、どれだけこの言葉が心にズキッと突き刺さったことか。う～ん。だけど逃げちゃう、浮世離れした自分を許してプリーズ（⇦大バカ）。

（福島県／桜桃太郎クン）

かなり大人向きな作品だ思う。ビジュアルの雰囲気といい、セリフも深いというか…。㋠はい、そこまで。今語らせるとオ、止まらないから、この人。

クソゲーからNo.1

『コズミック・ファンタジー3』のエンディングで、ユウがマイとレイと別れた後、宇宙船の中で「さよなら、父さん、母さん」と言ったひと言。オレの心の中で、このゲームがクソゲーからNo.1ゲームにランクアップしたほど感動的でしたよ。

（東京都／南部智昭クン）

「シリーズ中、『～3』のストーリーがいちばん良かった」とは、編集部員A君。

没でもメゲず…

ずいぶん前のことだけど、某ゲーム雑誌の読者コーナーに、こんなセリフを書いたイラストが載っていた。ちなみに『ロストワールド』（PCエンジンでは『フォゴットンワールド』で出てる）のパロディだけど、「10や20の"没"ごときで、俺を止めることはできん！」。これを見たとき、「やっぱり、投稿者はみんな同じなんだねえ」って、妙にうれしかった。そんな私も、今までの総ボツ数はすでに3ケタとなるのであった…。

（大阪府／司隆クン）

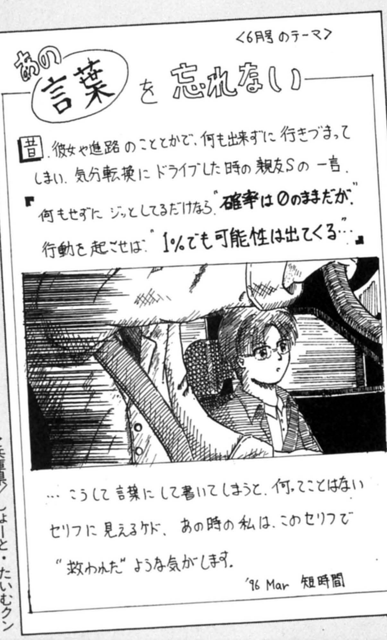
いつも簡潔な司隆クンの文章力に感心してたケド（短い文章のほうが難しいもん）、そんなに没が!?　常連サンは投稿総数が多い分、かえって掲載率は低いのかな。でも、それだけ"書きを続けた"結果、才能が開花したのね♡

自己成長させること

虎舞竜の高橋ジョージさんが話していた、「他人と自分を比べるより、昨日の自分と今日の自分を比べて、どう変わったがが大事"いう言葉が心に残ってます。この言葉を聞き、それまで自分と他人を比べて一喜一憂していた自分を反省しました。大事なのは自分を見失わずに自己を成長させていくことなんですね。

（埼玉県／TORAOHクン）

「誰がこうした」とか「何がこうなってしまった」と、"周囲"が問題なのではなく、「それに対して自分はどうするか？」というコトが大切なんだよネ。



▶兵庫県／しょーと・たいむクン

▼神奈川県／ハラペコ丸クン



➡高尚な言葉のわりにはァ、チャンチャンなオチねエ。ギャンブルは身を滅ぼすから、ホドホドにねエ。桜花賞もハズれたんでしょ、お姉様？　㋮ゲーム感覚で買ってるだけだって。それに一昨年の有馬記念は取ったもん。㋠あーあァ

➡ひどく落ち込んだとき、高層ビルで"1つの灯にそれぞれの生活やドラマがあるんだろうネ"と親友に言われたのを思い出しました。人間の存在がちっぽけに思え、抱える悩みも小さいんだな、と救われた気がした

▼和歌山県／勇者ニケクン



➡そうそう。徹夜入稿とか、ツライときこそ元気出さなきゃ!!　㋠それはちょっと…。お姉様は十分よオ。普段から元気だしィ、寝不足でハイになって、さらに騒がしく…いや、元気になられても…

8月号のテーマ　ずっとあなたが好きだった

ある時はライバル、ある時は仲間、目標、憧れ、etc.…。誌面をとおして、投稿戦士たちはお互いにどんな存在なのでしょう？　待望のファンコール大会、東京都の幻導機クン他多数の提案です。（5月30日必着）

とってもポケキャラなん

●4年前、定価で買ったDUO（約6万円）が、中古屋で2000円で売っているのを発見したときの衝撃は、筆舌に尽くしがたい。（三重県／片羽締めクン）　●①行きつけのゲーセンに『ときめきぱずるだま』入荷！　②おもしろいことに、ここのプレイヤーは圧倒的に紐緒さんが多い。なぜ？　②2位は虹野さん。その理由は、僕の弟がやり込んでいるから（笑）。③3位は鏡さん。弟によると、「鏡さんファンクラブ」なるものがあるらしい（笑）。しかも、部員は女の子（本当）。（北海道／近藤正竜クン）

♥誌面が結ぶ読者と読者のコミュニケーション広場♥

おたよりキャッチボール

ちょっと待ったぁ～、モノ申す！ 掲載されたおたよりに、お互いの意見を交換しあうコーナーです♡

山口県
投球1
阿部正幸クン

昨年1年間、誰がいちばん多く載ったかを調べてみた。'95年第1回リーダーズランド大賞は、宍戸岳彦クン（18回）。2位は幻導機クン（16回）、3位はてすた☆めんとクン（15回）。しかし、いろんなペンネームがある。軽い気持ちで始め、めちゃくちゃ疲れた。　（'96年4月号掲載）

ありがとう！

リーダーズランド大賞、ありがとう〃　ハッキリ言って、自分でも気づかなかったです。増ページもしたし、これを弾みに…と言いたいけど、受験だから無理っぽいや。'96年度は幻導機クンやてすた☆めんとクンなどに、率先してリーダーズランドを引っ張ってもらいましょう／　それにしても、ご苦労様でした（しみじみ）。（神奈川県／宍戸岳彦クン）

悪夢の企画…

リーダーズランド大賞の賞品が、まどかサンのサイン？　甘い、甘い。そんなんじゃあ、宍戸クンはうれしくないでしょう。ここはひとつ、まどかサンを丸ごとプレゼントというのは、どうでしょう（笑）。われわれ読者にとっては、夢のような（悪夢？）企画だと思いません？　これで念願の永久就職成立ということで、めでたし、めでたし。え、要らないって？　じゃ、来年に持ち越しというコトで。これで図らずも"常連休刊号成立"なんてコトになったりして（笑）。（東京都／かえるの使いクン）



▲東京都／たすた☆めんとクン

熱が出た！

実は私も、投稿掲載ランキングを作ってましたが、途中で38度5分の熱を出してぶっ倒れ、作るのを諦めました。阿部クン、ありがとう／　私のテレパシーを受けて、キミが代わりにやってくれたんだね!?（多分、違う…）。（京都府／涼格朱銀クン）

阿部クン、MY　DARLINGクンなど、集計してくれた人、大変な作業を本当にお疲れ様でした。まどかを差し上げるという悪夢の企画（苦笑）はともかく、これを励みに頑張ってネ、投稿戦士諸君!!　また、今回のようにイラストでの返球も大歓迎だよ♡

香川県
投球2
道化師Mクン

『イース』をPC-FXに移植するのに賛成。これ以外にもPCエンジンの名作をPC-FXに移植してほしい作品がたくさんあります。みんなでその作品を挙げ、メーカーを動かしましょう。（'96年4月号掲載）

豪華パックで！

『イースメモリアルコレクション』とかいって、『～I』から『～V』までパックになってるやつがいいな。同様に『英雄伝説コレクション』とか『エメラルド　ドラゴン』もいいね。うーん、ファルコムの大ファンが大バレだ。（滋賀県／相多敬二クン）



▲神奈川県／MY　DARLINGクン

今すぐ出そう

今すぐ『イース』をPC-FXで出しましょう。PCエンジン版は、とくに出来がいいですからね。あと『コズミック・ファンタジー』『天使の詩』『シュビビンマン』『ヴァリス』『ザナドゥ』を希望します。

（愛知県／おめがとらいぶクン）

難しいかも

ユーザーがメーカーを動かすというのは、双方に良いことだ。しかーし／　全国1千万人のPCエンジン&PC-FXユーザーが望んでるのに音沙汰ない『ときめきメモリアル』は、一体どうなってるんだ〃　これを考えると、メーカーを動かすのは残念ながら難しいと考えざるを得ない。そういう意味からも、NECホームエレクトロニクスには頑張ってもらいたい。（東京都／睦月クン）

今なら名作

1つだけ挙げるとしたら『スタートリング・オデッセイ』かな。『～I』の続きなんでやってみようかなと買ったはいいが、チャチいグラフィック、レベルが上がるごとに増える敵、ノイズ入りまくりの音声…。さすがに途中でやめてしまった。まあ、デビュー作だし、しょうがないかな…。でも、今なら『～II』以上にイカすRPGになるハズ。お願い、レイフォースさん。（愛知県／夢堀人クン）

このままPCエンジンユーザーをPC-FXに移行させていくのならァ、どんどん移植するべきなんでしょうねェ。

埼玉県
投球3
TORAOHクン

編集作業が大変だそうですが、新アシスタントをもう1人募集してはどうですか？　控えめで落ちついた水野亜美ちゃんのような女性が良いと思います。　（'96年4月号掲載）

魔女を導入!?

新アシスタント、大賛成〃　でも、あの凹凸コンビをまとめるには、水野亜美では荷が重い。やっぱり『それゆけ／宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』のロート（声優・かないみか）みたいな…自爆だな。それなら、速見奨さんみたいな、カッコE（死語）人なら…まどかサンが仕事しなくなるか（ちはるサンは「なに、このオジサン？」とか言ってそうだが）。それなら、声優界の魔女と恐れられている（オイオイ）松井菜桜子さんか、本多知恵子さん…これだ〃　これしかない〃　ちはるサンはおとなしくなるし、まどかサンは編集者としての自覚を持つに違いない。編集長様、本気で考えてみませんか？（笑）

（岩手県／大道芸人くらうすクン）

クビにしないで！

ダメダメ、ぜ～ったいダメ／　3人目ならOKだけど、今の様子じゃ、ちはるちゃんの代わりに新アシスタントが来るという可能性が高い。ちはるちゃんのいないリーダーズランドなんて、絶対にイヤだもん／　もし新アシスタントを入れるとしても、ちはるちゃんを絶対にクビにしないでね／　（和歌山県／勇者ニケクン）

私が来たら、かえって仕事が増えたってお姉様は言うしィ。収拾がつかなくなって、パニックになってしまうかもォ。㋮ちはるとサシカエになるとは、鋭い意見だなあ（感心してどうする／）。

鹿児島県
投球4
ベルカンプクン

なぜ"声優自身"の人気がおかしいの？　厳しい訓練と選別をくぐり抜けてきた人です。人気が出て当然。ビジュアル面のビジネスはファンのニーズに応じたもの。「声を出さなければ一般人と同じ」ではないです。野球ファンが野球をしていないイチ

とってもボケボケなんよ

●2月号で初掲載された／　しかし…縦書きでペンネームを書いたことが悪かったらしく、"きつねぶりぃすと"なのに"きつねぶりずと"クンになっていた。悲しかった。（大阪府／きつねぶりぃすとクン）　●①桜井智がレモンエンジェル（早くですぎてすべったセクシーアイドル）の1人と知って、見る目が変わった僕（いい意味で）。②『ときめきメモリアル』がこれだけ流行してるのに、大してメジャーになってない出演声優陣。③脱サラを、脱税とサラ金だと思っていた友人K。（静岡県／吉川左京クン）

ローを見て、「一般人」とは思わないでしょ？　（'96年4月号掲載）

本職は…？

私も昔、声優という職業に憧れていたけど、その頃の声優に対するイメージって〝裏方さん〟だったんですよ。アニメで声を吹き込んでいる、声だけ知ってる人たち。今は写真はあちこち載り、CD出してコンサートまでやって…。時代の流れとはいえ「ちょっと違うんじゃないかな？」って気もするんですよね。あるラジオで、某男性声優さんの言っていたことが頭に残ってます。「最近、CDの歌の収録とか声優以外の仕事ばかりで、僕は何の仕事をやってるのかわからなくなってしまいました」。

（埼玉県／右手の緑鉛筆クン）

光ってる時

俺はイチローファンだけど、野球をしている時の光っている彼が好きなだけで、女性アナとイチャついてるとこを見ても、ただの一般人としか思わない。同様に、声優がいちばん光っている時、つまり声を吹き込んでいる時の声優が好き。それがファンだ。他の理由で声優ファンになった人は、ただのミーハーでしかないと思う。（東京都／南部智昭クン）



返球に対する返球です。本当にキャッチボールですネ（しかも、話題はイチローだし…？）。そもそも〝正しい声優のあり方〟なんてマニュアルはないし、〝それぞれの価値観〟とかたづけてしまえば、それまで。でも、いろいろ考えさせられる意見ですね。

千葉県
投球5　ライトニング・サーガクン

『アニメフリーク～』にアイドルフリークとミニゲームは要らない。6800円は出せないなあ。ユーザーが本当の意味で参加できるゲームを入れるべきだ。　（'96年4月号掲載）

待ち望んだ形

私は電子出版物と見ているので、あれでいいと思います。つまり雑誌では絵と文でしか伝えられないことを、「実際に動いている映像を見せ、声を聞かせて、よりわかりやすくする」媒体ですね。まあ、アニメ専門として見るにはゲームネタが多すぎるし、ゲームファンにとってはゲーム情報が少ないってコトになるんでしょうけど。私のように「アニメ的手法が大好きなゲームユーザー」にとっては、待ち望んでいた形のソフトなんですよ。こういうコトって、なぜか他のメーカーはやってくれないないし、動画の鬼ハード・PC-FXには、うってつけの分野だと思います。ゲームとアニメという業界間の垣根はどんどん低くなってきてるし、今後こういった形のソフトは増えていくでしょう。デジコミがいろいろ言われつつも、結局は定着したように。もともとアニメファンを取り込む目的で作られたものです。そういう人が特集目当てで買い、ゲーム情報を見て新たなユーザーとなるのを想定しているなら、アプローチの仕方として着眼点は良いと思います。ただ「アニメファンのための」というには突っ込みが足りないかも。私としては、もっと「情報媒体」に徹し、動画を多く扱ってほしいです。ゲームは要りません。それに版権問題などの問題を考えたら、あの値段は安いと思います。NECホームエレクトロニクス頑張れ〃　私は買うよ、これからも。（北海道／虎クン）



当然だけど、1つのコトに賛否両論があり、ユーザーの多様なニーズに応えるメーカーも大変ですネ。でも、だからこそ活発に意見を言い合うコトが、双方のために重要なんだと思います。

神奈川県
投球6　竜聖騎士　西風王クン

読者でオリジナルゲームを作れないかなあ？　1つは超辛～超甘まで、よりどりみどりのアクションシューティング。もうひとつは、中学～大学までの10年間を体験するRPG＋シミュレーション。僕はシナリオが書けないから、賛同者を求む。

（'96年4月号掲載）

追加案

いいですねっ〃　追加案です。まずパラメータはすべて「隠し」で、テスト結果や他人のセリフから推測しなければならない（たとえば度胸が低いと、デートに誘うコマンドさえ出ないというシビアさ）。最初に自分の性別や家庭環境（大富豪、両親が芸能人など）も設定可能。時間の流れという概念を取り入れた「アクティブ・タイムシミュレーション方式」を採用し、女の子へのアプローチのタイミングも非常に重要になってくる。海外留学すれば、パツキンのお姉ちゃんとの生活をエンジョイできるが、ウィンドウメッセージはすべて留学先（10ヵ国以上から選択）の国の言葉（和訳なし）。あとは、売れるためにキャラデザに人気イラストレーターを起用しておけばOK。

（埼玉県／大宇宙碧碧クン）

コーナー化希望

おもしろそうだな。ここは思い切って「みんなでオリジナルゲームを作ろう」というコーナーを作りましょう。それを見たどこかのメーカーさんが作ってくれるかもしれないし。

（愛知県／おめがとらいぶクン）

読者が編集長

PCエンジンファンをゲーム化するのはどうでしょう？　プレイヤーが編集長になり、雑誌を作るのです。会社が出してくれるお金は、最初はすごく少ないのですが、良い雑誌を作って読者が増えると資金も増え、どんどん読者を増やしていくというゲームです。そして、まどかさんのように、しっかりハガキのことについて答えてくれる人や、ちはるちゃんのようにハガキにキツく当たる人など、いろんな性格の人が雇えます。雇う人によっても、読者が増えたり減ったり…。どうですか？　（滋賀県／Lagrange　pointクン）

アフレコ乱入！

やろう、やろう。ゲーム全体を作るのは無理でも、主人公や敵、道具、国、町などの名前や絵を一般公募で決めたり、読者のみ参加できるオーディションを開催して、優勝者をアフレコに乱入させるとか…やりません？　（東京都／南部智昭クン）



PCエンジンファンのゲーム化はおもしろそう♡　イベントは事欠かないし（笑）。オーディションでアフレコとかも実現したら楽しそう。コーナー化したら、本当にいろんな案が出そうだネ。

東京都
投球7　イーストWESTクン

将来、すべてのゲーム機が1つのハードに集約されることを願います。ハードで競争するのでなく、ソフトで競争してほしいのです。1つのハードでたくさんのゲームもできますし、移植の問題なども考えずに済みます。　（'96年4月号掲載）

どうして⁉

まったく同感でござるよ。素人目に見れば、「音楽CDはどのプレイヤーでも再生できるのに、CD-ROMはどうして⁉」と思っちゃう。

（福島県／桜桃太郎クン）

自社さえ不可能

1つのハードに集約されるというのは、ほとんどのゲーマーが一度は望むことですよね。でも、残念ながら「ウチのハードに統一すればいい」とどのハードメーカーも譲らないのが現状。大体、自社の新旧ハードに互換性を持たせることさえしないのですから。これは新旧ハードが違う製法だと知ったうえで言うのですが、フォトCDなどの他社製のものが使えるのに、なぜ自分たちが世に送り出した旧ハードのソフトを使えるよう責任を果たさないのでしょうね。

（北海道／ヘル・ハイネルクン）

平均化反対

規格統一なんて、とんでもない。機種ごとの特徴が削られて平均化してしまう。ポリゴンもアニメも使えなくなるわで、大変なことになるのでは？　確かにポリゴンやアニメはおもしろさには余り関係ないかもしれないが、それを利用しておもしろくなったソフトがあるのも事実。かつてのパソコンが多くの種類に分かれていた頃、PC-88だからこそできたことや、MSXだからこそできたことがあった。ところが規格統一がなされ、パソコンゲームに機種ごとの個性がなくなった。パソコンのときの過ちを繰り返すべきではないと思う。　（山形県／海老名慎税クン）



夢のような話だけどォ、パソコンとか、互換を持たせたハズが使えないレーザーアクティブ（禁句）の例もあるしィ。それに複数ハードに同じゲームが出まくってるしィ、1つのハードでやりたいゲームができるという の実現してるんじゃなーい（ある程度は）。実際、そういう意見もあったよォ。

●ボクがローリングストーンズのビデオ見てて、「ミック・ジャガーって、50代なのにカッコイイなぁ。こんな人が父親だったらなぁ」と言ったら、横で見てた父親が「やってみようかなぁ…」とポツリ。ごめんなさい、お父さん、ボクが悪かった。変な気を起こさないで。（愛知県／くたびれたまゆげクン）●①5月号の予告〝愛ちゃんポスター〟。最初、卓球の愛ちゃんか、飯島愛かと思った。ああ、表紙のコね。②もし全身ポスターだったら、穴をあける奴がいるだろう（笑）。（山梨県／写植記号㊌クン）

ビジュアル版

とってもボケキャラな人

失敗、失態、大マヌケ。ちまたにあふれる(!?)、バカバカしくも愛すべき"ボケた人"を大募集!!



▲高知県／牛肉角切りクン

✪ありがとう♡いろいろあったけど、何とか1年たちましたァ。㋮手品と言えば『なるほどザ・ワールド』のトランプマンは今後、どうするのか。㋠感慨に浸ってるのにィ



▲神奈川県／風日クン



▲長崎県／海猫碧羽サン

✪一体どういうコトになってるの!? そういえば、ウチのネコも手術した部分のトラ模様が、少しズレているなあ

✪ナムコの名作だよねェ。アーケード版とは違ったおもしろさがあるのでェ、私もけっこうハマッたなあァ。パソコンゲームとして復活するんだってェ


▲高知県／牛肉角切りクン

✪アナタ、きっと犬にバカにされたのよォ。㋮逆に、犬がキミを散歩に連れて行ったんじゃないの？



▲愛知県／くたびれたまゆげクン

✪当たり前(笑)。でもホント、『SEEK』でも出せばいいのに



▲石川県／チョロッパー〜卍クン

✪高校時代、レトルトのハンバーグを試したが、失敗。ヌルイのを食べたっけ…



迷えるユーザーに愛の手を♡

こちらまどかとちはるの特別捜査本部

優秀(!?)なスタッフが、アナタの調査依頼を引き受けます。迅速ていねい、秘密厳守(笑)。悩み、疑問、なんでもドーゾ！

Q 「青二プロ」ってあるじゃないですか。あの「青二」って、何と読むんですか？ 友人は「せいじ」という人物名だと言いますが。あと「日本コンピュータシステム」と「メサイヤ」の違いもよくわかりません。それから、「レイフォース／NECホームエレクトロニクス」となっていたりする場合、どのような関係なんですか？ ソフト制作における技術面での結びつきがあったりするんですか？(愛媛県／柴田幸一クン)

A 「青二」は「あおに」と読みます。東京の青山二丁目に事務所があるのが、その名前の由来なんだそうです。次に「日本コンピュータシステム」は会社名、「メサイヤ」は、その会社が作っているソフトのブランド名です。あと、コピーライトでメーカー名が2つ以上あるものは、様々な場合が考えられます。主なものとしては、①制作と販売を別々で行っている場合。②ダブルブランドといって、そのソフトに対するブランドを2社で共有している場合。③移植作品の場合です（初めに作品を作ったメーカー名と、移植を行ったメーカー名が挙げられる）。また、オリジナルブランドの中にも、別に制作メーカーがあるのだけど、契約の都合上、メーカー名が表示されないものもあります。

僕の私の名曲アルバム

殺到するコーナー化希望の声とともに、早々とハガキも到着。…というわけで、電撃的にスタートだよん♡

反逆者、必聴

私がモッズを聴くようになって、早5年。モッズに出会うまでにいろいろ聴いていたけど、半年も経たないうちに飽きちゃってた。そんな私が、これだけ長い間聴いているのは、それだけ歌に魅力があるからだろうな。反逆者は必聴のロックバンドです。

(神奈川県／PUNKSクン)

実は、まどかの妹が大ファンだったのです。で、彼女、コンサートで失神して、彼らの楽屋に寝かされたという体験の持ち主。お陰で、話せたと喜んでましたが…。

ビートルズの国だもの

私はUKものが好きなので、最近よく聴いているのは、やっぱりオアシスです（ミーハーだけど）。この人たちの作る曲は、何と言ってもメロディがいいです。だって、ビートルズの国だもんね。(岩手県／へっぽこ読者サン)

ホント、UKものはメロディがイイよね。やっぱ、まどかは中でもクイーンが好きだけど。今度、オアシスも聴いてみるネ♡

泣いた、泣いた

思い出の曲って、誰にでもあると思うんですけど、私の場合は「アンデス少年ペペロ」の冒険ですねぇ。「おまえ、いくつだ？」と言われそうだけど。でも、あの頃のアニメって、健気な少年少女のお話がメインでしたよね？ 最終回で泣かされた人も多かっただろうな。私もよく、TVの前で泣いていましたよ。うんうん。でも、キーが高い歌だから、カラオケは大変なんですよね。(大分県／岡崎狩師サン)

最終回で泣いたアニメはァ、私は『フランダースの犬』だなァ。これもキーが高いよね。

身震いする名曲

奥田民生の『コーヒー』。これしかないわ。いや、確かに詞はヘボいよ。でも、部分的に、たとえば「子供らは困難に立ち向かい、ひたすら遊ぶ」ってトコ。ついつい「はあ」って思っちゃうんですよね。あと、後半の盛り上がり方。初めて聴いたとき、身震いしちゃいましたよ。僕の好みの曲のうちのひとつです。ま、好みが分かれる曲だろうけど。(高知県／牛肉角切りクン)

奥田民生は、仙台の檜山P子サンが大好きなんだよ。「ヘボイ歌詞だなんて、とーんでもない！ 私はお気に入りよ、この曲。ああ、民生さま!!」…だそうです（奥田民生ならなんでもイイらしい）

●①15年程前の長渕剛が「僕らのさわやか兄貴」と呼ばれていたコトを思い出し、数分間パニックに陥った。②自動車学校のアンケートに「人生が嫌になることがありますか？」「死にたいと思ったことがありますか？」というのがあった。聞いてどうするのだ？ ③自動車学校の帰りにゲーセンでレースゲームをやり、安全運転の指導を一瞬で忘れてしまうのは、私だけではあるまい。④Kinki-Kidsを"禁忌キッズ"だと思い、2人の関係を誤解していたのは、私だけだろうか？（富山県／西村信彦クン）

極私的ゲーム評

スチームハーツ

テイジイエル
スーパーCD-ROM²
'95年3月22日発売　8800円(税別)

読者評価			
総　合	21.444(285)		
キャラクタ	音　楽	買い得	
3.666(348)	3.777(167)	3.444(254)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.444(343)	3.555(344)	3.555(243)	

一級品!!

いろんな意味で「熱く」なれる1本。なんだかんだ言ってもシューティングはおまけと甘く考えていたが、見事に叩きのめされた。画面は確かに狭いが、無数の弾や誘導弾をブーストで一気に避ける快感は、正に一級品。グラフィックについても、冗談抜きで98版クラスに達しており、文句なし。さらに声優名をケースマニュアルはおろか、エンディングにすら出さないところに、メーカーの「ゲーム内容で勝負／」という気合いを感じた。（大阪府／暁三十郎クン）


声優の名前は出さないんじゃなくてェ、18歳以上推奨だから出せないだけだよォ。

同人レベル

18歳以上奨励になったせいか、出血サービスと言わんばかりの抗体の飛び散りがないのが残念。メンズビームのない『超兄貴』と同じに見える。それでも元がパソコンだから移植以上のデキ…と思った俺が甘かった。ハッキリ言って、Huカードの B級シューティングと比べてもツライ。当たり判定はデカイし、敵のバランスも悪い。グラフィックはともかく、アルゴリズムは同人ソフトレベルかも。昔、メガドライブで出た非合法18禁シューティング『ディバイン・シーリング』に似たニオイを感じる。あれほどバランスはヒドくないが。脱衣麻雀のシューティング版と考えるにしても、肝心のビジュアルが少なけりゃ、目パチも口パクもしない体たらく…まるでイイとこナシ。でも、ラスボスを倒した後の演出は、コンパイルのシューティングっぽいかな（単なるフォローなので、本気にしないよう…笑)。セリフの量はシューティング中では『スプリガンmarkII』につぐので(多分)、声優目当てで買ってみるのも一興か…。ところで、98版をキーボードでクリアした人って、いるのだろうか？　（群馬県／関浩昭クン）


「おお、『ディバイン・シーリング』を知ってるとは!! 通だ!!」と感激している、シューティングマニアの記事担当者。

やりごたえ十分／

画面の右側を自機の状態や顔のウィンドウが出る部分にしたのは、成功だと思う。見やすくて良い。操作性は快適で、難易度もやりごたえ十分／　しゃべるときのアクセスがなく、とても気持ち良かった。『〜V.G.』のときと違い、音質もクリアになり、聞きやすい。だけど、気にしない人はしないだろうけど、18禁にしたほうが絶対に良かったと思う。なんかHが中途半端だと思うのですが…。　（千葉県／平晴春名クン）


"18禁のほうが良かった"との声はよく聞きます。ま、PCエンジンでシューティングは久しぶりだし、この作品は弾よけの快感を存分に味わいましょ♡

銀河お嬢様伝説ユナFX

ハドソン
PC-FX
'96年3月8日発売　8800円(税別)

読者評価			
総　合	22.376(186)		
キャラクタ	音　楽	買い得	
4.683⑩	3.663(219)	3.217(374)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.613(230)	3.603(236)	3.594(217)	

本体ごと買おう／

さすが人気シリーズのPC-FX版／　アニメのクオリティはさすが。おまけのデータベースも充実してて、ユナファンも納得のデキ。ミニゲームも意外と楽しい。PC-FXを買って良かったと思わせる作品。ただミニゲームが多少、難しい。1回目のプレイよりミニゲームに慣れた2回目以降のほうが楽しいかも。このゲームのためにPC-FXの購入を考えている人は、早く本体ごと買いましょう。　（埼玉県／相原和重クン）


ミニゲームは、ユーリィがユナをぶん投げるのが、なかなか豪快で良かったな♡

愛がない…

実にマズイことになった。多くの固定ファンを有し、PCエンジンを代表する作品の出来がこれでは…。画面が狭い、暗い、動かない、話が短い、訳がわからない…不満点を挙げたらキリがない。期待されたPC-FXオリジナルのアニメシーンはほとんどなく、OVAを細切れにして、くだらないミニゲームでつないだだけ。それでいて、今どき8800円。今までの『〜ユナ』シリーズには作品に対する「愛」があった。あの丁寧な作り込みは、一体どこに行ってしまったの？　「固定ファンは、どんな内容でも買ってくれるからいいや」との甘い考えがあったのでは。『〜ユナ』シリーズって、ハドソンを代表するタイトルのひとつじゃないの？　これでホントにいいの？　本体とソフトを買った人は、PC-FXに失望したのでは。『天外魔境III〜』で同じ過ちを繰り返さぬよう、祈るばかりだ。P.S. OVAユーザーは買う必要なし。金の無駄だ(怒)。
（東京都／かえるの使いクン）


私も少しやったけどォ、そういう見方もあるかァ。ファンとしては、つらいよね。

将来は明るい／

OVAをゲーム化したストーリーなので、3〜4時間程度で終わってしまうが、アニメには驚いた。あんなに滑らかに動くとは。また、前作よりも遊べるミニゲームや、ユナファンにはうれしいオマケも充実。もしハドソンが続編をPC-FXで出すなら、PC-FXの将来は明るいかもしれない。
（東京都／大御所フルシチョウクン）


なんたって、フィギュアまで見られるスグレモノ。編集部員O君も喜んでマス。


●バトルの回数については、意見が真っ二つに分かれてるよォ。デジコミだと思ってる人は、2回しかなくて良かったって言ってるみたい。でもユナの格ゲーってスゴそう。ユーリィのタンコブ喰いとかァ…



◀千葉県／明明クン

読者評価点

読者評価点の○カコミは、'96年3月29日までに発売されたPCエンジンとPC-FXのゲームソフト663本中（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します。
SCD…スーパーCD-ROM²　FX…PC-FX専用ソフト

ゲーム名	媒体	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
ミラークルム　ザ・ラスト・レベレーション	FX	3月29日	24.886㉕	4.396(78)	4.320㉙	4.037㉝	4.075㊲	4.301㉚	3.754(112)
ぷよぷよCD通（2）	SCD	3月29日	22.932(131)	4.355(93)	3.661(217)	3.559(186)	4.000㊸	4.186㊼	3.169(346)
ブルーシカゴブルース	FX	3月22日	21.444(285)	3.666(348)	3.777(167)	3.444(254)	3.444(343)	3.555(344)	3.555(243)
スーパーリアル麻雀PV-FX	FX	3月29日	20.750(384)	4.361(93)	3.333(422)	2.972(563)	3.527(289)	3.722(248)	2.833(598)
上海　万里の長城	FX	3月15日	18.545(597)	2.818(645)	3.272(466)	2.818(617)	3.272(461)	3.545(354)	2.818(623)

とってもボケキャラなん

●①2つの部屋の寒さを比べて、「ここそっちじゃ、北極と南極だ」と言ったA君。どう違うんだ？　②トルネード投法をマネしたら、途中で振り子打法に変わってしまった俺。③四文字熟語の穴埋めテストで「品○方○」を「品川方面」と書いたF君（正解は「品行方正」)。当然、バツだった。④レントゲン撮影時に飲むバリウムを美味しいと感じたのは、俺だけだろうか？（埼玉県／TORAOHクン）　●若干名募集のことを、千人募集しているコトと勘違いしていた、アホな友人。（群馬県／渡辺和博クン）

パワードールFX

工画堂スタジオ／NECホームエレクトロニクス
PC-FX
'96年2月23日発売　7800円(税別)

読者評価			
総合		21.941㉓	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.235⑭	3.470㉚	3.397㉘	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.617㉘	3.911⑮	3.308㉜	

大好きだぜ！

待ちに待った『パワードールFX』。パソコン版に比べ、システム面が大幅に簡略化されている。結果、シミュレーション初心者でもかなり遊びやすくなっていると思う。ただ、パソコン版で鍛え上げられたユーザーには、物足りないかも。せめてAPや索敵などのシステムはぜひとも残してほしかった。ゲームの中身は工画堂スタジオらしいというか、正しく硬派！　難易度は多少低めとはいえ、シナリオ8の「オムニシンドローム」は本当にクリアできるのか不安になるぐらい頭を悩ませてしまった。今回は1作目のシナリオだったので、『〜2』や『〜ダッシュ』のシナリオも出るのかな？　続編をぜひとも期待したい。ついでに『シュヴァルツシルトFX』も移植しちゃえ！　はっきり言って工画堂スタジオは、○ガやナ○コより大好きだぜ。

（熊本県／がんばれベルガークン）

8面の難しさにはァ、同意見が多いわねェ。でもォ、パソコン版に比べれば全〜然ヌルイわよォ。でも、これは売れればァ、続編は出るんじゃなーい？



▶神奈川県／風日クン

➡オープニングを流しながら、マニュアルを読むのよォ。気持ちが盛り上がるからァ。シミュレーションに分厚いマニュアルは当たり前になりつつあるよねエ。某戦略ゲームなんてエ、マニュアルが別冊になっててエ、ケースから外にはみ出てたものォ



▼神奈川県／MY DARLINGクン

⬆「PC-FX版をプレイした後にパソコン版をプレイすると、あまりの難しさに泣きたくなる」とは、編集部員T君。㋠コンシューマへ移植すると、万人向けに簡単になるのは常だけどォ…これは差がありすぎる気がするなァ

もっとハデに

工画堂らしく手堅い仕事。アニメの出来はバッチシで、ユニットなどもかなり緻密に描き込まれている。1回のアクセスは若干長めだが、ゲーム中はアクセスしないし、思考時間も短め。ケチをつけるところは、まったくナシ。しかし、致命的な欠点がある。戦闘でのエフェクトが、かなり地味。敵を破壊してもアニメするわけでなく、フィールドマップ上でSEなしで爆発するだけ。もちろん、ドールズ側も同じだ。これではキャラクタとの一体感がなく、やられても悔しくない。これってキャラよりのシミュレーション（ギャルメーション）では致命的でしょ？　アニメ戦略を打ち立てているPC-FXなんだから、もっとバカバカしいぐらい大袈裟にやっても良かったと思うけど。ま、つまらないワケではないから、イイかぁ。P.S.パワーローダーって、パトレイバーに似てる。

（千葉県／グリ〜ナ〜クン）

パッケージも地味だったよねえ。「このパッケージで5000本くらい販売本数に影響した」という意見（千葉県のででででクン他）もあった。パソコンみたいに油絵だったら良かったのにね。

キャラが無個性

ゲーム自体の本質は良いのに、他の部分がマイナスとなって、ゲーム評価を落としている気がします。いろいろありますが、中でも目についたのは「難易度」。8面が異常に難しいのです。ただ、敵の物量が多いために難しくなっているだけで（それ以外の面でも言えますが）、私が求めていた「戦術性」以外のものだった気がします。大体、8面は上層部の計画立案に無理があります。そしてもうひとつ挙げたいのは「キャラクタの無個性」です。能力値が設定されていても、後半は全員が遠距離戦中心。説明書には1人1人詳しく書かれていても、ゲームにはまったく関係なし。兵器も少なすぎます。自キャラがそうだから、敵は言うに及ばず。ライバルキャラを創ってそれらとの「戦場ドラマ」的なものも見たかったです。とはいえ、パソコンであれほどの評判になったゲーム。本来はこんなものではないと思います。PC-FXで「真のパワードール」が出ることを祈願します。NECホームエレクトロニクス、ぜひ続編を出してください。

（静岡県／渡邊滋満クン）

パソコン版で26人いたキャラが6人になってしまったコトに不満を言う人も多いからね。せめて6人になった分、さらに個性を強調して良かったかも？

おたより待ってます♥



リーダーズランドでは、楽しいおたよりを募集中。よろしくネ♡

さて。まどかは今年の春、アウトドアを思い切り楽しもうと思っています。アスレチックとかサイクリングとか。健康管理をシッカリするのは、大人の社会人として基本だもん。雑誌編集者＝不健康ではイケナイと思うのヨ。年末年始に大ケガや高熱を出したりしたので、春の訪れとともに気分一新、ってトコかな。あ、それから。今月は小社発行『バーチャル・アイドル』の読者コーナーに、2人でチョッコっとだけ登場してマス。良かったら、のぞいてみてくださいネ♡（んまー、宣伝上手）㋮

「健康的」ってエ、どうせお姉様はの考えているコトは「あー、野外で飲むビールは旨い！」ってヤツでしょー？　またケガしないでよねエ。お姉様のが伝染してエ、読者でもケガが流行ってる（？）んだからァ。レジャーの季節だしィ、みんなも気をつけてねエ。㋠

では、来月♡（まどか&ちはる）

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン編集部
リーダーズランド係

とってもボケキャラなん

●学校でイキナリ「ベルト忘れたから貸してくんない？」と言ったI。いくらなんでも、貸せるかい。大体、どうやって忘れたんだ？（東京都／刀舟クン）　●①草薙京を意識して髪を伸ばし、片目が隠れるヘアーにした俺。②しかし、誰も「京みたい♡」と言ってくれず、母ちゃんに「ゲゲゲの鬼太郎」と言われてしまった。③最近、就職したので髪を切った。課長に「馬」と言われた。（千葉県／ケンヂ♡クン）　●三石琴乃さんと久川綾さんは似ていると思うのは、僕だけか？（東京都／イーストWESTクン）

クリエイター養成講座

基礎編　でべろでゲーム制作をはじめるためにパソコンを買おうかな、と考えている人は、この記事を読んでからパソコンショップに行きましょう。パソコンを賢く買うコツは、パソコンで何がしたいのかを決めていることなのだ。（文・構成　奥義之）

「とりあえず」でべろが動く

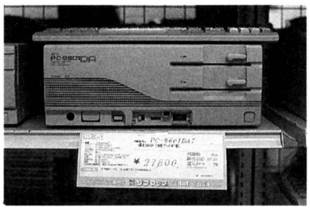
パソコンに多くは望まない。でべろシステムが動きさえすればいい。という人は、最低ラインのパソコンを中古市場から探してみよう。でべろにまず必要なのは80286以降のCPUのPC－98本体、ディスプレイ、ハードディスクあたりだろう。

まずパソコン本体はPC－9801VX2以降のPC－98を選んでおけばいい。このクラスの機種は中古市場で5000円～1万円程度の相場だ。

しかしもう1ランク上のCPU、i386(80386)を使った、PC－9801DAを勧めておく。コストパフォーマンスもいいし、使えるソフトウェアもかなり多くなる。これにPC－98標準のディスプレイ（水平周波数24kHzのもの）が1万円程度、ハードディスクの540MB新品が2万円程度で見つかるので、合計5万円～6万円くらいの計算になる。

まれにi486（80486）を使ったPC－9821Asなど（A－MATE）が3万円前後で見つかることもある。そのときは迷わずこちらを買おう。

●PC-9801DA	
CPU	i386DX-20MHz
メモリ	1.6Mbytes
表　示	640×400ドット、16色
中古価格	2万7800円(ソフマップ調べ)



⬆原稿執筆、通信、CG、でべろのプログラム開発と、まだまだ現役の機種

「欲張って」Windows95まで

最近流行のインターネットからWindows95まで手を出したい人は、お金をケチってはダメだ。

CPUはPentium、大容量メモリ、高解像度の画面出力とそれに見合った高解像度ディスプレイ、大容量ハードディスク、CD－ROM…必要なものが多いので、旧機種を後から増設するより、はじめからセットになって安くなっているもののほうがはるかにお徳だ。

でべろが使えるPC－98の中から選ぶとすれば、現在のほぼ最高スペックで、拡張性も高いPC－9821Xa16／R16あたりか。ハードディスクなど必要なものは既に内蔵されているので、あとはマルチスキャンディスプレイをそろえればいい。ディスプレイも安すぎるものは品質に問題があるので、8～10万円のダイヤモンドトロン管のものがお勧め。合計で50～55万円くらいになる。ちょっと高いかな。

●PC-9801Xa16／R16	
CPU	Pentium-166MHz
メモリ	15.6Mbytes
表　示	1280×1024ドット、256色
価　格	44万8000円



⬆現在のほぼ最高ランクの機種。中古（ソフマップ）ではR12モデルで26万9800円

用語解説

CPU
中央演算装置の略で、計算やプログラムの実行をするパソコンの心臓部。現在はインテル社製のCPUがほとんど。古いものから順に、80286、i386(80386)、i486（80486）、Pentiumと作られてきて、性能も格段に上がってきている。同じ名前のCPUならば、動作速度（クロック周波数）が速いものがいい。

ディスプレイ
パソコンの画面を表示する装置。ブラウン管の種類、画面の広さ、最大解像度が選ぶポイント。PC－98の標準画面ならは、14インチの640×400ドットで十分だが、Windowsで広い画面を使いたければ、17インチで1280×1024ドットはほしいところ。ブラウン管もふつうのものに比べて、トリニトロン管やダイヤモンドトロン管は、画面がにじまず細かいところまでよくうつる。

MS-DOS
従来のキャラクタ（文字）ベースの基本ソフト。プログラムやファイルを、キーボードから文字列として入力し、実行する。

Windows95
95年11月に発売されたグラフィックベースの基本ソフト。窓のなかに絵や記号となったアイコンが並んでおり、それをマウスで操作することにより、プログラムを実行する。

ところでWindows95って必要？

でべろでの開発にはWindowsは必要ない。それどころかWindows上では、でべろのPCエンジンとパソコン間の通信がしにくくなり問題がある。また、現在提供されているでべろ用のツールはMS－DOSの環境を前提に作られているものがほとんどだ。今のところWindows95を導入する必要は、でべろに関してはまったくない。

とはいえ、今後出てくるパソコンのアプリケーションは、ワープロからCGツール、音楽ツールまで、ほとんどがWindows専用になってくる。いずれはWindowsも使わないといけなくはなるかもしれない。それが近い将来なのか遠い未来なのかはわからないが。

そうそう、「とりあえず」でべろが動くパソコンで、Windows95まで動かそうなどとはゆめゆめ思わないほうがいい。必要なスペックを満たすには高くつくし、仮に動いたとしても、実用にはならない。

取材協力　ソフマップ本店（東京・秋葉原）４Ｆ「中古パソコンデスクトップフロアー」※４月は品薄状態のようだったが、５月から夏に向けて品数を増やしていくとのこと。さらに中古価格が下がっているかもしれない。（問い合わせ先☎03-3253-3499）



クリエイター養成講座

CG編

前回はかけ足でCGの描き方について紹介したけれど、今回はもうちょっと詳しく解説していきたい。使用ツールは例によって『マルチペイント』だ。これをマスターすればキミもCGアーティスト！

（文・構成　ORC）

まずは線画で下絵がき

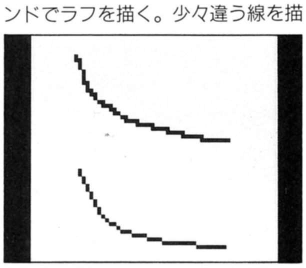


ラフの段階。これから主線を描きやすいように、薄い色を使っている

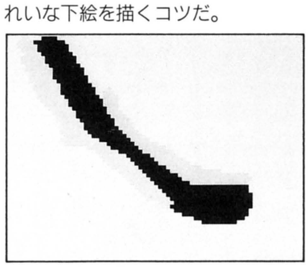
CGといっても描き方は、鉛筆でイラストを描くのとたいして違わない。鉛筆のかわりにマウスで描いていくだけだしね。とりあえず、線画からはじめてみよう。

描くには、まず大体のアタリをとるために、パソコンに直接フリーハンドでラフを描く。少々違う線を描いても気にしないでいい。このときに全体のバランスに注意しよう。パソコンに直接描く代わりに紙に鉛筆などで描いた下絵をスキャナで取り込むこともできる。

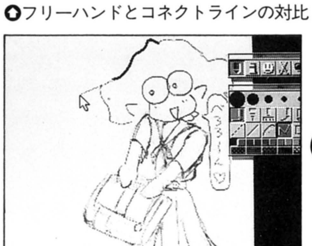
次にラフの中から、本当に必要な線を取り出す。線画は後で色を塗る範囲を決定するためのガイドになる。領域がはっきりするように、線を1本にするのだ。これはラフと違う色で、コネクトライン（直線）を使って描いていくと楽だ。すべての線を取り終わったら、ラフの線を消して、下絵のできあがり。描き忘れた線や、途切れている部分を補ったり、線がギザギザと飛び出ている部分（ジャギー）をなめらかにならすのも、きれいな下絵を描くコツだ。



フリーハンドとコネクトラインの対比



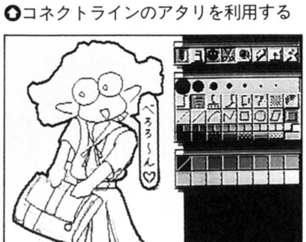
太いペンで描いてから削る方法



コネクトラインのアタリを利用する



少しずつ確定させていこう



主線をマスクして背景色で塗り潰す



余分な線が消えて主線が浮かびあがる

様々なペイントテクニック



線画に大まかに色を流し込んだあと。ここからが腕の見せ所だ

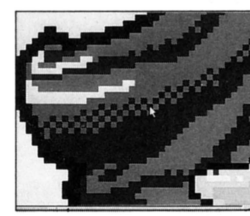
いよいよ彩色だ。順番としては、大きなところから色をつけていき、だんだんと細かい部分に進んでいく。

まずフィル（塗り潰し）を使って線画で区切られた大きな領域に基本的な色を流し込む。この段階、ただ色を流し込んだだけでは、平べったい感じの画面で、ただのぬり絵である。ここに影をつけるところからはじめていこう。

1段階暗い色を影になる部分に塗っていく。光がどちらから当たっているのか考えながら、光の方向を変えないようにする。細いペンで領域を区切って色を流し込んでもいいが、太めのペンで直接影を描き込むのがわかりやすい。マスク機能を使って、線と関係ない部分の色をマスクしておくと、はみ出しを気にしなくていい。こうして1段階の影をつけただけで、途端に絵に立体感が出てくる。さらに2段階目の影をつけるとだいぶん絵に奥行きが出る。とくに明るい部分には白でハイライトを入れておくと引き立つ。

次にアンチエイリアシングもしておこう。濃い色と薄い色の間に中間の色のドットを置くことによって、ドットのギザギザを目立たなくするテクニックだ。

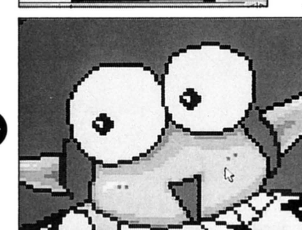
チェック模様のタイリングは、色数の少ない機種で一般には中間色を出す効果として使われるが、PCエンジンの解像度ではテレビ画面に出力したときに、変に光ったり盛り上がって見えたりするので、多用しないよう注意する。



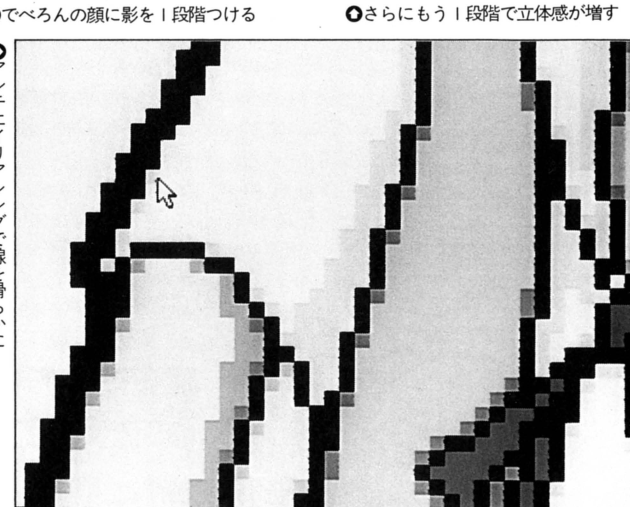
髪の色の濃淡をタイリングで処理



でぺろんの顔に影を1段階つける



さらにもう1段階で立体感が増す



アンチエイリアシングで線を滑らかに

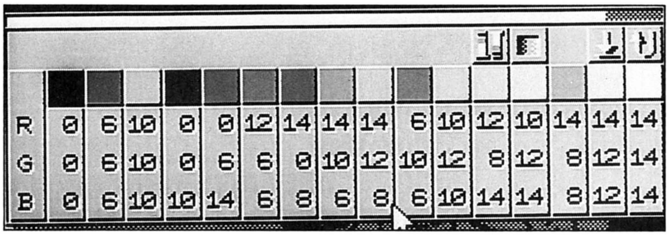
PCエンジンに合ったパレット

色を塗るときに、必要な色を作っていく。作る色としては、影やアンチエイリアシングのために、塗りたい基本の色とセットで、その色よりも少しだけ暗い色を作っておくといい。パレットに余裕があれば、ハイライトとして明るめの色も作りたい。緑色を作ったならば、暗い緑と明るい緑も作るといい、ということだ。逆にどうしても全部の暗い色を作れないときには、いくつかの色のアンチエイリアシングを、暗い灰色で代用することも可能だ。これは灰色が無彩色だからできることだ。ハイライトは白でも十分。

PCエンジンのグラフィックということで、ふつうにPC−98のグラフィックを描くときとは別に注意しないといけないこともある。

まず、パレットの0番（写真で一番左の色）は、パソコン上でいくら色を変えても、PCエンジンでは常に黒になるということだ。パソコンで描くときも一番最初の色は黒に固定しておこう。

また、PC−98が1つの色について、RGB各16段階（4096種類の色）から選べるのに対して、PCエンジンはRGB各8段階（512種類の色）からしか選べない。これを忘れると、パソコンで色を変えても、PCエンジン側では色が変わっていないことがある。



R	0	6	10	0	0	12	14	14	14	6	10	12	10	14	14	14
G	0	6	10	0	6	6	0	10	12	10	12	8	12	8	12	14
B	0	6	10	10	14	6	8	6	8	6	10	14	14	8	12	14

⬆PC−98のパレットはRGBの数値をすべて偶数にしておいといい

背景を作り合成する

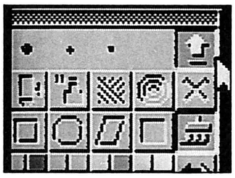
さて、キャラクタがある程度できたところで背景を作ってみよう。

背景はキャラクタといっしょに直接描いてもいいが、キャラクタで隠れた部分のバランスがとりやすいので、別々に描いたほうが描きやすい。

描けたらキャラクタと背景を合成する。レイヤーの考え方があるグラフィックツールなら、キャラクターのレイヤーと背景のレイヤーの優先順位を決めればできあがり。写真の例ではレイヤーがないので、裏画面に背景、表画面にキャラクタをセットして、描画色に裏画面を指定して塗り潰しをかけている。背景とのアンチエイリアシングも行うといい。



⬆背景用に1枚絵を描いておく



⬆⬆裏画面スイッチをオンにしてフィル（塗り潰し）を実行





⬆気に入らなければ、背景だけ別に描きなおしてから、また合成すればいい

用語解説

スキャナ
紙や写真や雑誌などから絵の情報を直接光をあてて読み取り、パソコン上の情報にするための機械。

パレット
PC−98やPCエンジンでは、少ないメモリで微妙な色を出すために、実際の表示色情報のセットを、画面情報の記憶領域（VRAM）とは別の場所に持っている。この色情報のセットがパレット。VRAMには画面のドットごとにパレットの番号が記憶されている。色情報はRGB（赤緑青）の光の三原色にわけてコントロールされる。

裏画面
PC−98は標準でグラフィック画面を2枚持っていて、別々のグラフィックを記憶できる。画面に表示されているほうを表、隠されているほうを裏と呼ぶ。表と合成したり、広範囲のグラフィックを描いたりするときに使用される。

でべろんのクリエイターなぜなにまんが

画・しまづ☆どんき



クリエイター養成講座

サウンド編

今のゲーム・サウンドはとてもカッコいい。なぜなら音楽の質はもとより、ステレオ出力や音の鳴らし方の効果によって、立体的なサウンドに仕上がっているからだ。今回はそういった音の鳴らし方の工夫について。

（文・構成　池田和代）

カッコよく聴かせるためのコツ

今、誰でも手にすることができる音源（＝シンセ）は、１台で複数の音色を出すことができる。しかし何も考えずに音のデータだけ入力し、いざ曲を鳴らしてみると、１点から複数の音が鳴っているように聴こえる。何ともペッタンコで不自然な仕上りになってしまうのだ。

一昔前のシンセは１台で１つの音色しか鳴らせなかったから、必要な音色数分のシンセをミキサー（解説参照）につながないと、曲を構成する音を同時に聴くことができなかった。そのためにミキサーが必需品だったが、これを使うことにより各シンセの音量や鳴らす場所(定位)、音質(イコライザー的なもの)、エフェクト（解説参照）等の調整ができたので、自然な奥行きのあるサウンド作りも可能だった。今は１台のシンセでほとんどのことができるが、一番忘れやすいのが、この音の鳴らし方なのだ。今回はミキサーの役割を考えて、自然でカッコいいサウンドにするコツを覚えよう。

まずは下の図。ごく一般的だが、どう聴こえるように音楽を作るかという図だ。音楽の中心となる主役(例えばボーカル）の周りを包み込むように、バックの音が鳴る。でも基本となるリズム等はしっかりキープ。このように前後左右に振り分けられた音は、正面（図の★）で聴くと一番自然で、カッコよい。

不自然な音楽にしないために、音は空間的に広げよう。

コントロールチェンジで立体的な音づくり

シンセでミキサー的な機能はコントロール・チェンジを使って行う。コントロール・チェンジは機能別に番号があるので、その番号を指定してから効果のかけ具合を数値で与える。もちろん音のデータと同様に、必要な音色の中で必要なタイミングを指定してやればよい。そこでGS音源（解説参照）でよく使われる機能（解説参照）を表にしてみた。

まずコントロール番号7のボリューム（音量）は音色ごとの音量調整。音楽のデータを聴きながら各音色のバランスを取るために使うので、音色ごとに指定する。それに対して11番のエクスプレッションは、７番で指定した音量の範囲の中で相対的な音量調整を行う。アクセントやクレッシェンド等に使うと言えば分かるだろう。使用頻度は最も高い。

次は10番のパンポット(定位)。音をステレオに振り分ける役目なので、音色ごとに指定する。効果の１つとして曲中で音を左右にピョンピョン飛ばすのもアリ。これを指定しないとすべての音色が真ん中の１点から聴こえてしまう。これら7、11、10番の機能を使えば、音楽は大きい音から小さい音まで左右に広がって聴こえるようになる。でももう少し足りない。奥行き感も出そう。

奥行き感というのは残響音につきると言ってもよい。お風呂や洞穴の中で音が豊かに響いて聴こえることを思い出してほしい。この効果を91番のリバーブで行うのだ。リバーブは音楽が鳴っている部屋の広さを指定してから、音色ごとにかけ具合を決める。効果は深くかけるほど遠くで鳴っているように聴こえる。

残りの機能は音の鳴り方をいじるもので、音色によっては効果大だ。１番のモジュレーションはビブラート(解説参照)、64番のホールドはピアノのダンパーペダル（解説参照）と同じ、93番のコーラスは１つの音を複数で鳴らしているようにする効果で名前のとおりだ。

ここまで知っていれば、立体的でカッコいいサウンドができること間違いなし／　次は締めくくりとして音楽作りの総まとめを予定。

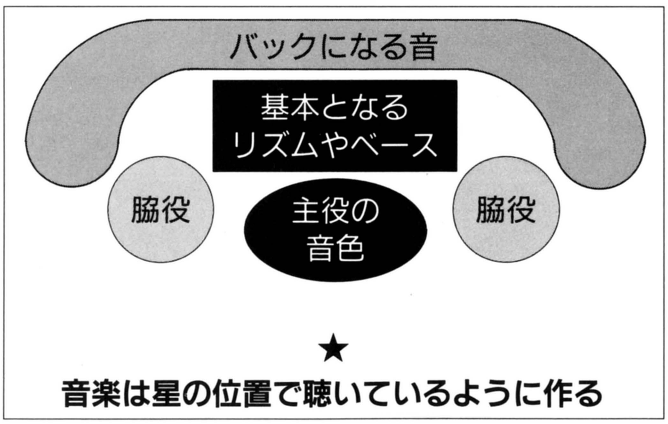


図１　楽器は立体的に鳴らす。立体的なサウンドにするための楽器の並べ方で、この場合はポップス系。クラシック系は音楽の教科書などを参考にしよう

コントロール番号	機能
1	モジュレーション
7	ボリューム
10	パンポット
11	エクスプレッション
64	ホールド
91	リバーブ
93	コーラス

図2　ＧＳ音源でよく使われるコントロール・チェンジ。コンピュータ・ミュージックで最も普及したＧＳ音源でのコントロール・チェンジの一部。このほかにも種類はある

用語解説

ミキサー
１つ１つの音源からの出力を一手に引き受けミックスして出力するオーディオ機器。各音源の入力レベルと出力レベルを細かく調整することができる。個人レベルのものからプロ仕様のものまであり、価格もさまざま。音楽をやる人たちにとっては必需品ともいえる道具なのである。

エフェクト
音に効果をかける機器で、種類は豊富にある。よくエレキギターの人が演奏しながら足で踏んで音色に効果をかけるのを見かける。一番メジャーなものがリバーブというエフェクト。

GS音源
デスクトップ・ミュージック用の標準仕様であるGM音源をさらに一歩進めた音源で、ローランド社が提唱している仕様のもの。

よく使われる機能
メーカー、機種別に音源には数多くの機能があるが、実際のところこれらが一番効果的に使用されている。

ビブラート
音の高さを揺らす効果で音に厚みが加わる。

ダンパーペダル
サスティンの効果で音に余韻を付ける。



プログラム入門

ゲームに興味のある人なら、一度くらいはプログラムという言葉を聞いたことがあるはずだ。そして、たとえはっきりと意識することがなくても、その不思議な世界に興味を覚えたこともあるはず。今号から始まるこの講座で、その不思議な世界の謎を解いていこう。（文・構成　諸橋康一）

プログラムとは

プログラムという言葉をちょっと広辞苑で引いてみた。広辞苑には、「コンピュータに対して、どのような手順で仕事をすべきかを、機械が解読できるような特別の言語などで指示するもの」とある。ゲーム機やパソコンなどの、コンピュータに類する機械に「何か」をさせるには、プログラムはなくてはならない存在というわけだ。

プログラミングとは、このプログラムを作る作業のことをいう。

これを音楽の世界で例えるなら、プログラムとは譜面のことで、譜面を作成する作業がプログラミングにあたる。

●コンピュータの言語

さて、広辞苑の解説には「機械が解読できるような特別の言語など」とある。この機械に解読できる言語を「機械語」または「マシン語」と呼び、その実体は、人間にはおよそ馴染めない信号のら列だ。

この扱いにくいマシン語を、扱いやすくするための記号化された言語があり、それが「アセンブリ言語」と呼ばれるものだ。アセンブリ言語の記号は、動作を表す英語の略記になっていることが多いため、記号から動作がイメージしやすい。また、動作の似通ったものは共通の記号グループにまとめられていたりなど、マシン語よりもはるかに覚えやすく工夫されている。

しかし「アセンブリ言語＝マシン語」ではないため、アセンブリ言語で書かれたプログラムを機械に実行させるには、「アセンブラ」と呼ばれるプログラムでマシン語に翻訳する必要がある。

アセンブリ言語とマシン語の違いは、「作る」と「つくる」のように、漢字とひらがな程度の違いしかないので、どちらも日本人にわかる言葉、つまり機械にわかる言葉ということで、「アセンブリ言語＝マシン語」という認識は間違いではない。

●コンピュータの頭脳

コンピュータにも頭脳がある。とはいっても人間のようにさまざまな考えを巡らすことはできない。あくまで与えられた仕事（プログラム）を忠実におこなう能力しか持たない。したがって、プログラムにミスが存在すれば、コンピュータはそのミスを忠実に実行してしまう。

コンピュータの頭脳に例えられるのが「CPU」と呼ばれるもので、マシン語で書かれたプログラムは、このCPUによって実行される。

CPUにもいろいろな種類があり、そのCPUにあったマシン語のプログラムでなければ理解されることはない。そのため、一口にマシン語といっても、CPUごとにたくさんの種類がある。これは、人種によって言葉もさまざまなのと同じだ。

あるコンピュータのためにプログラムを作る場合、そのコンピュータが理解できるプログラムでなければ、正しく実行してもらえない。

今回は、「プログラムとはどんなものか」の謎を解いてみた。漠然とわかっている人も多かったと思うが、プログラムはコンピュータにあてた仕事の指示書なのだ。

ゲームプログラムをオーケストラの演奏に例えると、曲の譜面がプログラムにあたる。CPUは指揮者だ。そして、バイオリンやトランペットなどを演奏する人々は、コンピュータの中にある「VDP」や「PSG」といった装置にあたる。次回のこの講座では、これらの装置とCPU、プログラムの関係の謎を解いてみようと思う。



●ＰＣエンジンの中にあるマシン語のプログラムを覗いてみると、何やらわけのわからない数字や記号が並んでいる

```
; Sample-12

; 画面の真ん中あたりに Hello Develo ! という文字列を表示するプログラム。サン
; プル１１の方法を使うと、文字列を簡単に表示することができる。

        include "develo.inc"

        org     $8000

        lda     #10             ; ←_al に X 座標を入れ、
        sta     _al
        lda     #12             ; ←_ah に Y 座標を入れて
        sta     _ah
        lda     #2              ; ←_dh に 2 を入れて dv_Screen1 を
        sta     _dh             ;   コールすると、文字を表示する場所が
        jsr     dv_Screen1      ;   指定できる。

        stwi    _bx,TextData    ; ←_bx に表示する文字列が書かれている
                                ;   アドレスを入れ、
        lda     #4              ; ←_dh に 4 を入れて dv_Screen1 を
        sta     _dh             ;   コールすると、さっき指定した場所に
        jsr     dv_Screen1      ;   文字列表示させることができる。

        jmp     dv_Standby      ; ←画面初期化せずに、プログラムを終了する

TextData:
        db      "Hello Develo !",0
```

リスト　ＰＣエンジン用のアセンブリ言語で書かれたプログラム。アセンブラでマシン語に翻訳されるため、ソースプログラムと呼ばれる。マシン語のようなコードのら列ではなく、単語の箇条書きのように記号が並んでいるのがわかる

でべろんのクリエイターなぜなにまんが

画・しまづ☆どんき



クリエイター養成講座

Presented by Future Labo. with HCDS

ゲーム制作編

ゲーム制作は今回で3回目。今回は、ゲームの基本的な部分（アルゴリズム）を作っていこう。これができればプログラム作業のほとんどの部分が終わったも同然だ。　（文・構成　小俣喜久雄）

お便りやご意見などは、〒062　北海道札幌市豊平区平岸3条5－1－18　第三平岸グランドビル　未来計画株式会社　小俣喜久雄まで。

さあ、どこまでできたかな

いよいよ今月は、ゲーム画面らしくするぞ。その前に前回のことで、どこまでできるのかを紹介しよう。宿題の解答だ。

オープニング画面でRUNボタンか、Iボタンを押すとゲーム画面になり、この時点では、○（バー）と△（ボール）が一緒に左右に動く。

Iボタンを押すと△が上に向かって移動し、上端の文字列に当たると戻ってくる。この時には、○を左右に動かしても△は、左右に動かない。

戻って来た△の左右位置と○の左右位置が合えば、三角は、再び上に向かい、合わなければ、ミスとなり、ゲームオーバーの表示が出る。

ここで、RUNボタンを押せば、でべろの通信待ち状態に、IIボタンを押せば、オープニング画面になる。

以上が実現できたならば、合格だ。ここまでくるとプログラムの書き方が人によって異なってくるので、ソースがどうのというのは、重要じゃなくなってくる。やはり、ポイントは、アルゴリズムだ。

プログラミングというのは、こういう具合に条件を考え出し、その条件に従って、どう進めていくかと言うことなんだ。こういう考え方が身につけられれば、どんな複雑な動きだって可能になる。

ここでちょっとアルゴリズムの流れを見てみよう。



●Iボタンを押すとプログラムスタート。△が画面上部へ移動していく



●△と○はキャラクタを使用して作っている。○はパッドで左右に移動する



●画面上部に△がぶつかると真下に跳ね返って△が画面下へ戻ってくる



●戻ってきた△を○で受けると上へ移動する。写真のようにはすずと…



●ゲームオーバーの画面になる。この一連のアルゴリズムが下の表だ

動く速度は、加算、減算する数字の大きさで自由に調整できる。さらに遅くしたい時は、ループを作って、フラグで回数をカウントすれば、可能だ。60回のカウントならば、1秒で1つの加減算というようになる。

表1　アルゴリズム

```
1.   Iボタンを押されるのを待つ
2.   △のY座標を減算する
3.   △のY座標と上端の跳ね返る座標を比べる
4.   △のY座標が大きければ、2.へ
5.   △のY座標を加算する
6.   △のY座標と○のY座標を比べる
7-1.△のY座標が小さければ、5.へ
7-2.△のX座標と○のX座標を比べる（左端の比較）
7-3.△が小さければ、9.へ
7-4.「A_（変数)」に○のX座標をコピーする
7-5.「A_」に○の幅を加算する
7-6.△のX座標と「A_」を比べる（右端の比較）
7-7.△が大きければ、9.へ
8.   2.へ
9.   ミス（ゲームオーバー）
```

これからが本気だ

いままでのことでは、アセンブラ命令とアルゴリズムの概要を知ったに過ぎない。繰り返しになるが、プログラミングとは、条件づけとその判断だ。これが考えられなかったら、いくら命令のことを知っていても自分の思うとおりにゲームを動かすことができないということを忘れないでもらいたい。

実は、自分でソースを書いていて、座標の加減算や比較で上下左右が混乱してしまうことがあったんだ。そこで、作ったのが「マクロ」だ。

でべろにも「develo.inc」の中で定義されている便利なマクロがサポートされていて、僕も使っている。その解説は、『でべろスターターキット・アセンブラ編』の169ページ以降にあるから、どんなことができるのか見てもらいたい。僕は、ついでにボタンを判断するマクロも作った。自分で作ったマクロの多用については、賛否両論がある。好きにすれば、よいという考えと自分にしかわからないからよくないという考えだ。アセンブラの命令が共通語であるのに対して、マクロは、まったく違った記述になってしまう。だから、このことについては、自分自身で判断してもらいたい。なお、このソースには、ゲームで使うフラグ、定数も宣言している。

プログラミングをしていて、最大の難関があった。でべろのツールでは、自分で描いたBGとスプライトを使うことができない。でも、この問題は、既に解決されているのを知っているだろうか。解決されているから、僕も自分で描いた絵をこうして使うことができている。この絵は、マルチペイントで描いたものをニフティサーブのでべろライブラリでフリーウェアとして公開されているグラフィック変換ツールを使用し、直接、PCエンジンのVRAMに転送して、使っている。

```
        noList

;=====================================================================
;
;                       Welcome to Maru-maru !!
;
;                          test ver.1.00
;
;              (C) 1996 Future Labo. / mirai-keikaku
;
;=====================================================================

;=<< フラグファンクション番号 >>======================================
_yes    equ     0       ;
_no             equ     1       ;
_fwrd   equ     2       ;ボール方向上向き(Drct_FB)
_back   equ     3       ;ボール方向下向き(Drct_FB)
_left   equ     4       ;ボール方向左向き(Drct_LR)
_rigt   equ     5       ;ボール方向右向き(Drct_LR)
_miss   equ     6       ;ショットミス     (Drct_FB)
;
;=<< 定数 >>==========================================================
_Uped   equ     70      ;画面上エンド
_Lwed   equ     265     ;画面下エンド
_Lted   equ     38      ;画面左エンド
_Rted   equ     278     ;画面右エンド
_Brmv   equ     3       ;バー移動量
_Cntr   equ     158     ;画面センター位置
_BlSz   equ     4       ;ボールサイズ
_BrSz   equ     20      ;バーサイズ
_MGSz   equ     24      ;MyGoal サイズ
_CGSz   equ     14      ;CpuGoal サイズ
;
;=<< マクロ定義 >>====================================================
;左位置補正
st_Lft  macro   @mem,@mm2,@imm
        lda     @mm2+1
        sta     @mem+1
```

ソース1／maru.h（右ページも）

```
        lda     @mm2
        sta     @mem
        sec
        lda     @mem
        sbc     #low (@imm)
        sta     @mem
        lda     @mem+1
        sbc     #high (@imm)
        sta     @mem+1
        endm
;
;右位置補正(省略)
;
;指定ｱﾄﾞﾚｽから2ﾊﾞｲﾄの領域同士のﾃﾞｰﾀ設定
setw    macro   @mem,@mm2
        lda     @mm2+1
        sta     @mem+1
        lda     @mm2
        sta     @mem
        endm
;
;指定ｱﾄﾞﾚｽから2ﾊﾞｲﾄの領域同士を比較
cmpw    macro   @mem,@mm2
        lda     @mem+1
        cmp     @mm2+1
        bne     @label
        lda     @mem
        cmp     @mm2
@label:
        endm
;
;比較結果が = の時、指定アドレスへジャンプ
jp_E    macro   @adres
        bne     @label
        jmp     @adres
@label:
        endm
;
;比較結果が /= の時、指定アドレスへジャンプ(省略)
;比較結果が < の時、指定アドレスへジャンプ(省略)
;比較結果が <= の時、指定アドレスへジャンプ(省略)
;比較結果が >= の時、指定アドレスへジャンプ(省略)
;
;RUNボタンが押されたら、指定アドレスへジャンプ
Rn_ptE  macro   @adres
        tst     #8,joytrg
        beq     @label
        jmp     @adres
@label:
        endm
;
;SELECTボタンが押されたら、指定アドレスへジャンプ(省略)
;Iボタンが押されたら、指定アドレスへジャンプ(省略)
;Iボタンが押されなければ、指定アドレスへジャンプ(省略)
;IIボタンが押されなければ、指定アドレスへジャンプ(省略)
;方向キーの左が押されていなければ、指定アドレスへジャンプ(省略)
;方向キーの右が押されていなければ、指定アドレスへジャンプ(省略)
;方向キーの上が押されていなければ、指定アドレスへジャンプ(省略)
;方向キーの下が押されていなければ、指定アドレスへジャンプ(省略)
;
;前へ移動( subwi と同じ)
mv_Fwr  macro   @mem,@imm
        sec
        lda     @mem
        sbc     #low (@imm)
        sta     @mem
        lda     @mem+1
        sbc     #high (@imm)
        sta     @mem+1
        endm
;
;後ろへ移動( addwi と同じ)(省略)
;左へ移動( subwi と同じ)(省略)
;右へ移動( addwi と同じ)(省略)
```

一番悩んだこと

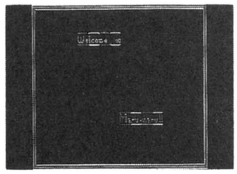
みんなも知っているとおり、このゲームは、「ブロック崩し」の発展形として、作り始めた。だから、バーとボールを作って、枠を作って、ボールをカットできるようにした。でも、この状態じゃ、どう考えてもブロック崩し以外の何物でもなかったんだ。前回、書いたとおり、「今までにない」ということなくしては、ゲームを作る意味が激減する。このままじゃ、ブロック崩しもどきができるだけだ。うーん。ここで、もっとよく最初の考えを検討するのもいい。でも、僕の場合は、ブロック崩しのことを忘れることにした。発想の転換だ。ブロック崩しは、ブロックがなければ、遊べない。それなら、ブロックなしでも遊べるようにしよう。でも、「○○」を置くことをやめたわけじゃないぞ。そして、「○○」崩しは、「Welcome to Maru-maru!!」になったんだ。

Welcome to Maru-maru!!

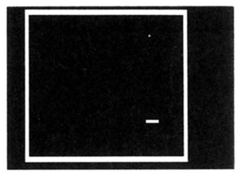
オープニング画面のタイトルは、スプライトで作ってあって、上下、左右に動かせる。Iボタン、または、RUNボタンでゲーム画面になる。ボールを打ち返して、上の四角に当てれば、勝ち、自分のゴールに当たれば、負けだ。

これだけじゃつまらないから、自分のゴールは、バーの動きに合わせて動くようにし、その動きも左右ボタンを押している時には、速く、押していなければ、ゆっくりというようにした。コンピュータ側のバーも欲しくなるところだが、「○○」を置くことを諦めていないので、それは、やめた。

プロであれば、紙の上、頭の中でここまで、考えなければ、開発に着手できない。その点、アマチュアは、作ってみて、操作してみて、検討できるという強みがある。この強みを活かして、トライしてもらいたい。



○これが「Welcome to Maru-maru!!」のタイトル画面



○さすがにキャラクタではボールが表現しにくいのでスプライトに

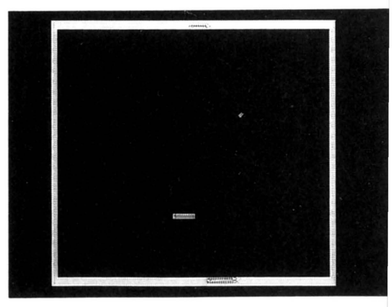
今回のまとめ

初めてアセンブラをさわったんだけど、言語として、難しいと思わなかったというのが、率直な感想だ。大いに助けられたのは、やはり、でべろのサンプルプログラムだった。そして、ニフティサーブのでべろ会議室だ。もちろん、僕の場合には、ゲームプログラマに直接、疑問点を聞けるという奥の手は、あったけども、それは、プログラミングが早くできるようになっただけだと感じている。時間さえあれば、誰にでもできるということだ。

自分が画面で何をしたいのかという目的意識をはっきりと持って、そのためには、何をしなければ、ならないのかを考えつくことが一番大切だと思った。難しいのは、言語じゃなくて、何をしたいかを考えつけるかという点なんだ。

さあ、自分のしたいことを考えて、自分のできることをやってみようじゃないか。

これで、枠ができた。次回は、音楽、効果音、そして、「○○」を置いて、いよいよ完成だ。



クリエイター養成講座

『でべろスターターキット・アセンブラ編』(本とCD-ROM)と『でべろBOX』(ハード)発売中です。購入に関しては、弊社販売部☎03-3573-8613までお問い合わせください。

Q&A情報局

これまでは、フリーソフトウェアの使い方などのコンピュータの初歩の質問が多かったのだが、今回は一転して、プログラミングについての質問が盛りだくさん。そろそろ本格的にゲームを作り出しているのかな。

(文・構成　諸橋康一)

●ファイルオープンのBIOSの違い

Q　でべろのBIOSにあるdv-File Openとdv_FileOpen2の2つの違いがよくわかりません。今作っているプログラムではdv_File Open2を使ってデータを読み込んでいるのです。

A　ファイルからデータを読み込むためにオープンする場合には、dv_FileOpenを使ってファイルをオープンするように変更が必要。

dv_FileOpenとdv_FileOpen2との違いは以下のとおり。

・dv_FileOpen

ファイルからデータを読み込む場合に使用する。データファイルがCD-ROMに収録された後でも正常に動作する。ファイルにデータを書き込む場合には使用しない。また、存在しないファイル名を指定するとエラーになる。

・dv_FileOpen2

パソコン側にデータファイルなどを作成する場合に使用。ファイルへの書き込み用なので、CD-ROMのファイルをオープンすることはできない。また、存在しないファイル名を指定した場合は、パソコン側にファイルが作られる。

また、ファイルをオープンする際に指定するFileNameのデータは、ファイル名8文字+拡張子3文字の形式になっている必要があるので注意。ファイル名が8文字に満たない場合は、空白で補うこと。

●背景のグラフィックに遠近感を出す方法

Q　ええと質問なんですが、背景のグラフィックで何枚ものグラフィックが重なっているように見せるには、一体どうやればいいのでしょう? よく、市販のゲームでキャラクタが背景に隠れたり、その裏にもまた背景があったりしますが、それのことなんです。

A　スプライトで工夫する。

BG(バックグラウンド)に描いた背景にスプライトが隠れるようにするには、スプライトアトリビュートの中のSPBGというビットを0に設定すればOK。こうすると、バックグラウンドとスプライトが重なった部分では、バックグラウンドが優先されて表示されるようになる。

また、スプライトのキャラクタが手前の背景と遠方の背景の間に表示されるようにしたいときは、手前の背景もスプライトで作成して、キャラクタよりも優先順位を高くしておけば実現できる。

●連射機能を付けたい

Q　バリバリ撃ちまくれるシューティングゲームが作りたくて、今こさえてるんですけど、連射パッドじゃなくても連射できるようにするにはどうしたらいいんでしょう?

A　発射判定用のワークエリアを1つ作るとよい。

まず、joytrgのデータを使ってボタンが押されたかを判定する。対応するボタンのビットが1ならばワークエリアに発射許可のデータを設定してもどる。ビットが0なら、次にjoyのデータを使ってボタンが押されている状態かを判定する。押されていれば、ワークエリアのデータを切り換える。押されていなければワークエリアを初期化する。あとは実際の発射処理で、このワークエリアを参照すれば実現できる。

押しっぱなしの判定にjoyのデータを使うのがポイントだ。

ニフティーサーフ　SFULABOダイジェスト

でべろサポート会議室の最近の話題は、なんといってもpeasを高速化した「peas+」でしょう。現在のところ、まだ完成版の投稿はありませんが、アセンブルに要する時間が大幅に短縮されるというのは魅力です。

●でべろライブラリ情報

おもにPC-98シリーズ用のツール類が多く集まってきているようです。

バイナリファイルをソースプログラムで利用できるテキスト形式のデータに変換するツールや、BMP形式のファイルをGP0形式に変換するツール、日本語ラベル変換ツール、グラフィックからスプライトなどのデータに変換するツール、スプライトやBG用のエディタなど。スターターキットに収録されたツールのIBM互換機用差分ファイルもこのライブラリに登録されています。

また、まだプログラミングに自信のない人のために、でべろのメインプログラマが作成したサンプルプログラム集が登録されているので、プログラミングにつまずいている人におすすめです。

クリエイター養成講座のゲーム制作編で解説されている『○○崩し』のテストバージョンもアップされているので、実際に試してみるといいでしょう。

投稿応募要項

PCエンジンファンでは、でべろで作ったゲームなどの作品や、でべろの開発環境を支援するツール類を募集しています。採用作品には、誌面での発表のほか、当社規定の投稿謝礼をお支払いたします。応募に必要な情報を記載した用紙を添えて、以下のあて先まで奮ってご応募ください。

●応募に必要な情報

作品の応募には、以下の情報を記載した用紙を添えてください。

・作品名(タイトル)
・投稿するジャンル
・投稿者の本名、ペンネーム
・住所および連絡先の電話番号
・パソコン通信を行っている場合はネット名と所有するID
・開発に使用したパソコンの機種名
・投稿に使用した媒体(フロッピーディスク)のフォーマット形式

タイトルや氏名などの名称には、フリガナを忘れずに付けてください。その他、作品に対するコメントや、操作方法などを解説したものも付属してください。用紙にはとくに規定はありませんが、郵送途中での汚損などの事故を避けるため、感熱紙の使用は避けてください。

●投稿ジャンルと受け付ける作品

・ゲームプログラム

投稿プログラムの王道。パソコンのゲームとは一味違う、ゲーム機ならではの作品をお待ちしています。なお、ゲームのジャンルについては、特に制約はありません。

・ツールプログラム

でべろの開発環境を支援するツールプログラム。PCエンジン上で動作するものから、端末となるパソコン上で動作するものまで、幅広く受け付けます。

・グラフィック

PCエンジン上で表示させるグラフィック作品。オリジナルCG作品をお待ちしています。

・サウンド

オリジナル楽曲などを募集しています。ゲームミュージックの移植なども可ですが、一般楽曲は音楽著作権の関係上、採用できません。

●投稿上の注意

投稿時に応募する投稿ジャンルを赤ペンで明記してください。また、フロッピーディスクなどを同封する際、郵送途中での破損を防ぐための補強を行い、表に「二ツ折厳禁」と赤ペンで記してください。盗作や二重投稿はお断りします。絶対にやらないでください。

応募作品は一切返却できませんので注意してください。また、採用された作品の版権は、徳間書店インターメディア株式会社に帰属するものとします。

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディア株式会社
PCエンジンファン編集部「でべろ作品」係



同級生2

キャラ別 名場面集

パソコン版を遊んだ人も見たことのないシーンが!?

FX CD-ROM

メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：6月
予定価格：8800円(税別)
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：PC-FXマウス対応

開発状況：**90**%(4月18日現在)

予測通り（失礼）発売日が遅れ、6月発売となってしまった『同級生2』。今回は15人の女のコ別に名場面を一挙公開。女のコとの恋愛に浸りたい人も、H画面が見たいだけの輩も、この付録を素通りしちゃダ・メ・よ!!

鳴沢　唯

Yui Narusawa

八十八学園の同級生で主人公と同居している、ヒロイン格の女のコ。10年以上一つ屋根の下で暮らしていたため、同い年なのに、主人公のことを「お兄ちゃん」と呼んでいる。主人公と一緒の高校に通いたいために、女子校からわざわざ転入してきた。

主人公もうすうす唯の気持ちに気づいているのだが、あくまで妹として扱おうとしている。逆にそれが唯の気持ちを逆撫でしているのだけれど…。

恐かったよお!!



⬇温泉旅行。永島旅館でのワンショット

見えそで見えない!



⬆変質者から唯を無事救出！　思わず主人公に抱きつく唯

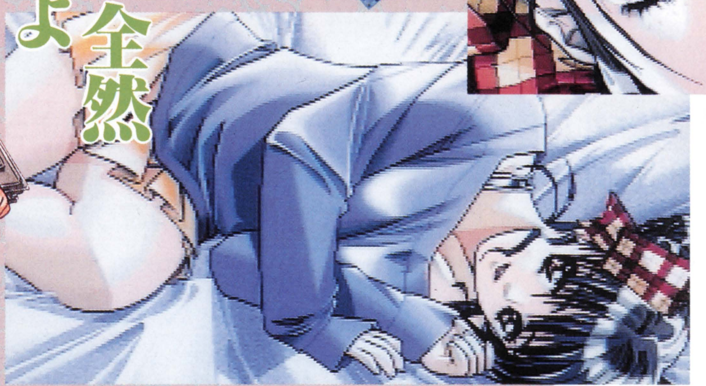
唯は、お兄ちゃんの事が…

⬇唯の部屋。突然唯の方から顔を近づけてきて…



唯ね、全然恐くないよ

⬇遠回りしていた２人の気持ちがようやくひとつになる





唯'S STORY

主人公一筋の唯がついに告白。しかし居合わせた西御寺が唯をホテルに呼び出し、Hしたかのように偽装工作を。誤解した主人公と唯がケンカをした夜、唯が変質者に襲われ、それを撃退。数日後、唯の部屋に呼ばれて…。

10年も一緒にいるんだから、親しくなるよね。

・Age…18　・Blood Type…O　・Height…155　・Weight…43　・BWH…84・56・84

鳴沢美佐子

Misako Narusawa

鳴沢唯の母親で、唯と同じく主人公と同居している。10年前に夫を亡くし、主人公の父親の勧めで、同居生活に入った。主人公の父親に好意を持っているらしい。

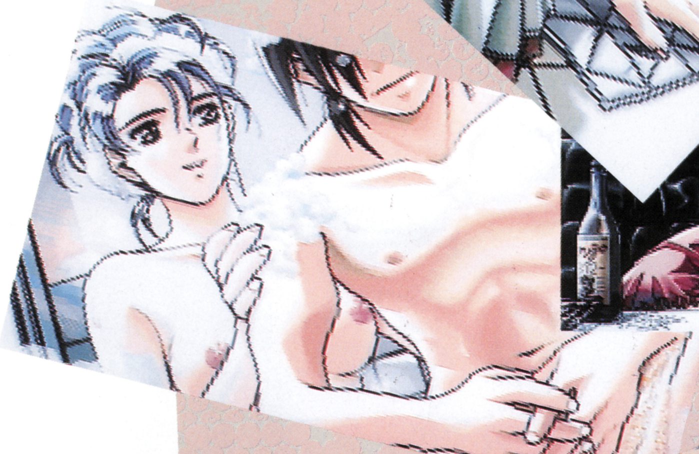
喫茶店「憩」を経営しながら唯と主人公を育てる、働き者の未亡人という風情だが、その実ストレスがかなりたまっていて、酒で発散させている。

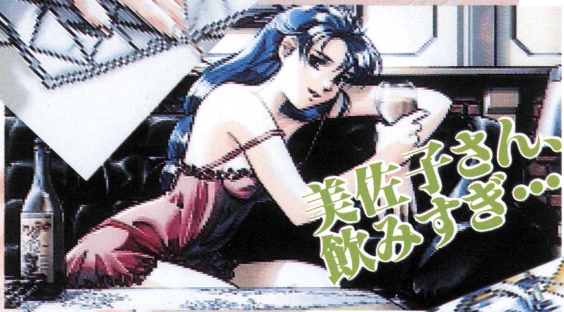
主人公にとっては母親のような存在。彼女にとっても主人公は自分の子同然。彼女の母性を愛情に変えるにはどうすればいいのだろうか。



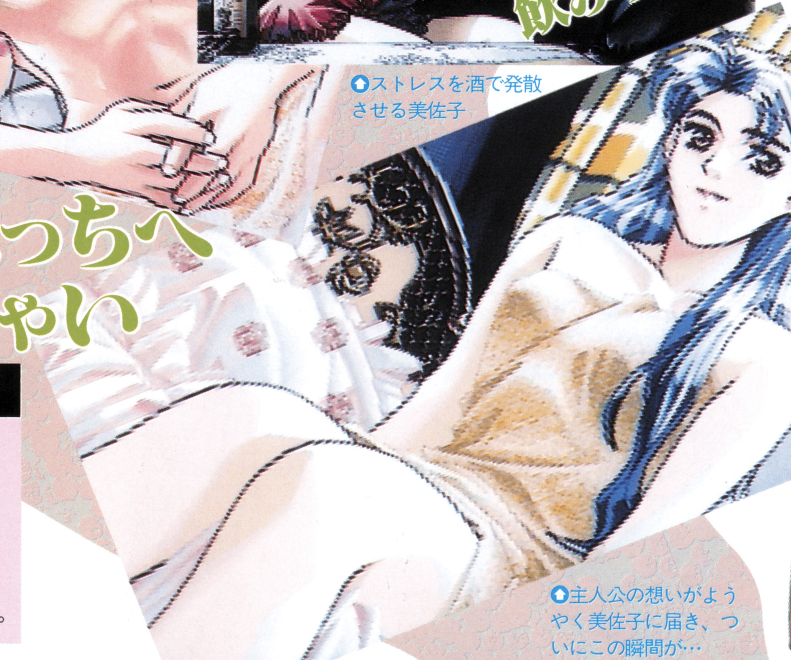
⬇喫茶店内で暴力を振るった主人公を叱る美佐子。しかし心の中では…

⬇落ち込んでいる主人公を励ます美佐子。美佐子の献身が主人公を立ち直らせる

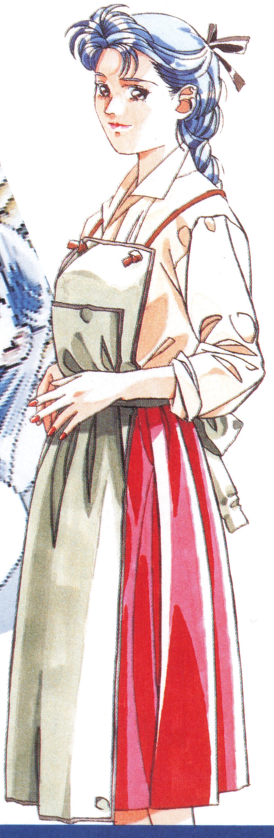




⬆ストレスを酒で発散させる美佐子



⬆主人公の想いがようやく美佐子に届き、ついにこの瞬間が…



さあ、こっちへいらっしゃい

美佐子'S STORY

喫茶店に出没するしつこいカエルおやぢを撃退する主人公。さらに深夜、美佐子のグチに付き合ってあげる。日が過ぎて、桜子が死んだことにショックを受ける主人公を美佐子がなぐさめ、後日主人公がついに告白を。

あなた達には、いつも微笑んでいて欲しいの。

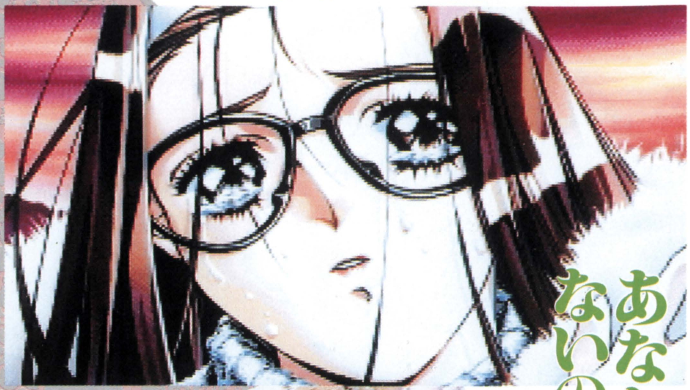
・Age…?　・Blood Type…O　・Height…163　・Weight…51　・BWH…86・58・87

水野友美

Tomomi Mizuno

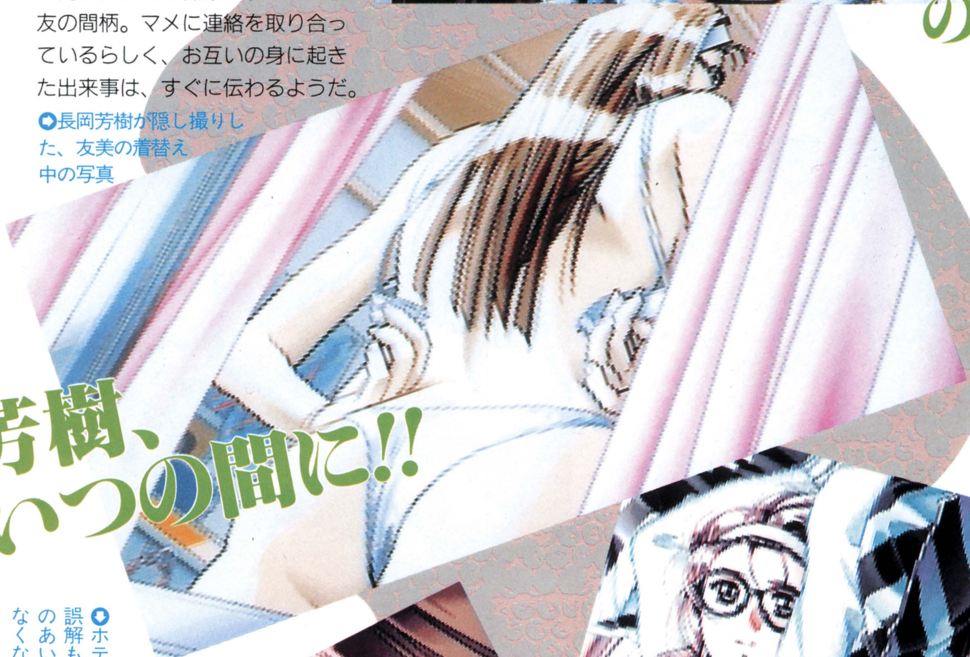
主人公とは家が隣同士の、幼なじみの女のコ。もちろん八十八学園の同級生だ。小さいころはいじめられっ子で、泣いているところをいつも主人公に助けられていた。高校3年生の現在は、才色兼備でスポーツ万能、さらにクラス委員長も務めてみんなから好かれているという、非の打ち所のない女性に成長している。

同じクラスの篠原いずみとは親友の間柄。マメに連絡を取り合っているらしく、お互いの身に起きた出来事は、すぐに伝わるようだ。



⬇プライドが邪魔して主人公に悩みを伝えられない友美。1人で苦しむばかり

あなたに見られたくないの



➡長岡芳樹が隠し撮りした、友美の着替え中の写真

芳樹、いつの間に!!



⬇ホテルの一室。誤解も解け、2人のあいだに距離はなくなった…

友美だけを見ていて



➡決意を固めた友美。誰も君をいやらしいなんて思わないよ



友美'S STORY

日に日に元気がなくなる友美。原因は芳樹が隠し撮りした着替え写真。それを知った主人公は芳樹をこらしめるが、友美は主人公が写真を撮ったと勘違いする。しかしその後誤解が解け、そのまま2人は結ばれることに。

クリスマスイブの時ぐらい、勉強をしたくないし。

・Age…18 ・Blood Type…A ・Height…158 ・Weight…45 ・BWH…82・55・82

片桐美鈴

Mirei Katagiri

センターとじこみ付録 **同級生2** キャラ別名場面集

主人公のクラス担任。八十八学園の問題児である主人公の進路を憂う、25歳の美人教師だ。教師のなかで主人公をたしなめることができるのは、彼女だけとか…。仕事熱心な女教師と言えども、そこは年頃の女性。当然恋愛の一つや二つはしている模様。現在は、髭面でかなり年上のダンディな（?）男性と交際しているらしいが、どうやらうまくいってないらしい。



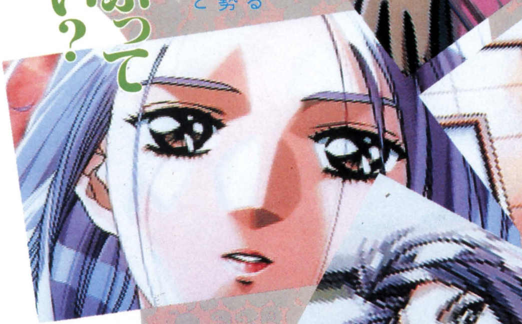
酔いつぶれた美鈴をマンションへ送る主人公

先生 元気出してよ



恋人との別れに落ち込む美鈴。そこに教師の表情はない

目をつぶってくれない？



キスを迫るのは酔った勢い？ それとも別の…

俺は…先生の事が好きだから



挑発を続ける美鈴。主人公も感情を抑えられず、ついに一線を超える



美鈴'S STORY

年上の彼氏と上手くいっていない美鈴。主人公は彼女の別れの現場を偶然目撃してしまう。なぐさめようとする主人公の優しさに触れた彼女は、別れの悲しみと酔いも手伝い、教え子の主人公とついに…。

ちゃんと自分の将来の事を考えてますか?

・Age…25　・Blood Type…A　・Height…165　・Weight…55　・BWH…88・59・91

篠原いずみ

Izumi Shinohara

水野友美の親友で弓道部部長、さらに篠原重工の社長令嬢と、聞こえはいいのだけれど、実は男言葉を使いまくる、かなりボーイッシュな女のコ。自分の背の低いことを（といってもそれほど低くないが）少し気にしているらしい。主人公とは仲のよい友達という関係。主人公に身長のことでからかわれると、すぐにムキになる。



➡露天風呂にて。心の準備をしているのか？

どうして私を誘ったのかな？



➡学校の屋上で悩むいずみ。ここは励ましてあげよう

ちょっと待ってね、いま深呼吸をしてるから



⬆好きな人にようやく告白でき、幸せにつつまれたままついに…



⬇１泊旅行で、２人の絆はより固くなる



いずみ'S STORY

いずみにパフェをおごらされた主人公。その後、おごってくれたお礼としてデートの約束を。デートした夜にあきらから旅行の誘いがあり、いずみと一緒に行くことに。そしてその旅行でいずみが告白。その夜は…。

終業式の約束、もう忘れたのかよ。

・Age…18　・Blood Type…A　・Height…160　・Weight…50　・BWH…87・57・88

舞島可憐

Karen Maijima

センターとじこみ付録 **同級生2** キャラ別名場面集

今をときめくスーパーアイドルで、かつ同級生という彼女。本人はいたって謙虚な性格で、芸能界の仕事が忙しく、なかなか学校に行けないのを悩んでいる。

周りのすべての人（同級生さえも）が彼女をアイドルとしてしか見てくれないなか、主人公だけが18歳の普通の女のコとして可憐に接する。そういう姿勢に彼女は好意を持ちつつあるよう。アイドルとの恋は成就するのか？

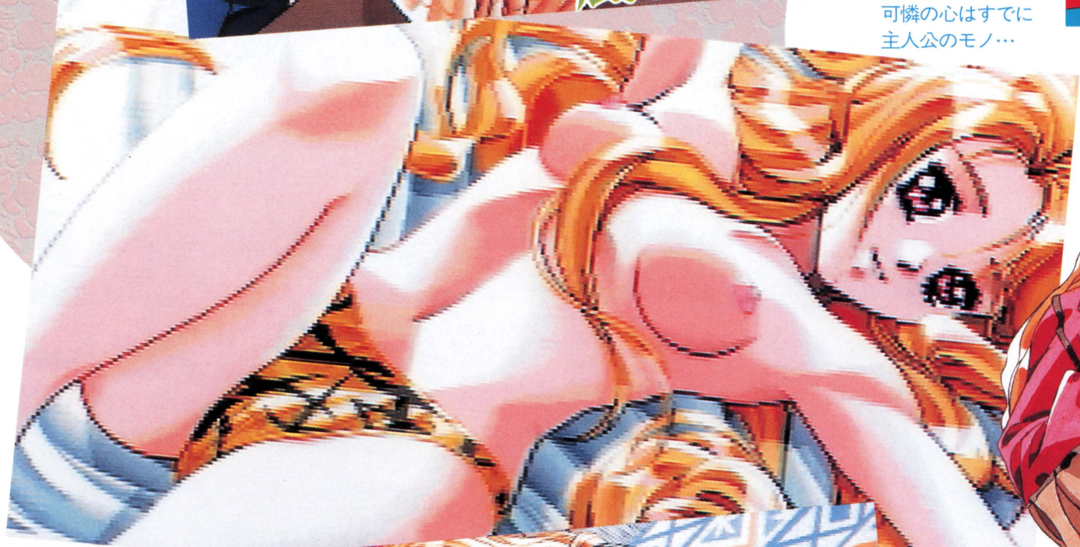
…バカは私よ



➡TV局で叱られ、落ち込む可憐



➡教室にて。グッスリ眠っている



➡保健室での一夜。可憐の心はすでに主人公のモノ…



可憐'S STORY

可憐を追っかけ状態の主人公。ある日教室で眠っている可憐を見つけたことから次第に親密な仲に。年末、海岸で撮影中の可憐を連れだして学校へ逃げ込むが、2人はそのまま閉じ込められ、一夜を明かすことになる♡



➡主人公の部屋で元気づけられる可憐

だってドラマじゃなくて、本物の同級生だもの。

・Age…18　・Blood Type…A　・Height…168　・Weight…49　・BWH…88・58・88

南川洋子

Yoko Minamikawa



温泉でのワンショット。あきらとの仲はどうなるのか

家がバイク屋で彼女自身も大型バイクを乗りこなす、品行方正とは言いがたい、素行不良（本人は硬派だと言っている）の同級生。口より先に手が出るタイプなので実は恋愛関係に臆病なタイプ。

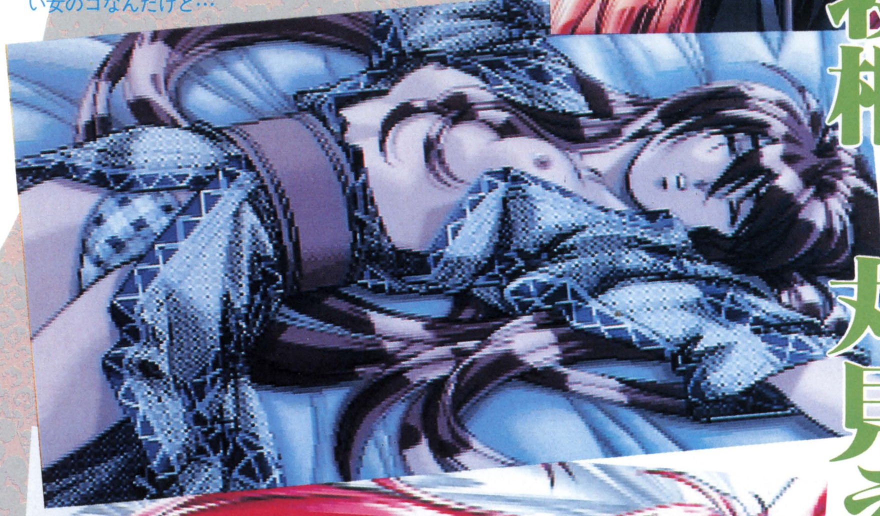
バイク屋を継ぎたいのだが、父親は洋子の旦那となる男に継がせたいらしく、現在親子ゲンカの真っ最中らしい。さらに主人公の親友、川尻あきらが彼女に惚れているらしく、彼女を取り巻く環境はなかなか複雑なようだ。

きれいだな、太陽って



初日の出を拝む洋子

洋子さんすごい寝相。丸見え…



旅館での寝乱れ姿。こうしてみると、普通のかわいい女のコなんだけど…



自分の主人公への想いに気づき積極的にアタック



洋子'S STORY

進路と恋愛、2つの問題を抱える洋子に何かとアドバイスをする主人公。主人公のおかげで2つの問題をクリアした洋子は、次第に主人公に惹かれ始める。そして主人公を家に呼び出し、半ば強引にHをしてしまう。

私はね、軟派な男が嫌いなんだよ。

・Age…18　・Blood Type…O　・Height…175　・Weight…54　・BWH…91・60・88

都築こずえ

Kozue Tsuzuki



⬅図書室にて。これがすべての始まりだった…

八十八学園の1年生。主人公の後輩だ。ステキな先輩に憧れる後輩というのはよくあるパターンだが、主人公をステキだと思う時点ですでにヘンな奴決定。ぶっとんだ性格で主人公を振り回しつづける。アニメと遊園地とジャングルジムが好きな16歳。本人は子供に見られたくなくて大人ぶるのだが、その振る舞いがすでに子供だということにまったく気づいていない。



⬅初公開の竹井先生描きおろし原画。当然FX版オリジナル画面になるのだ

いきなり襲うなんてズルいですぅ!!



⬇ジャングルジムですべったこずえをキャッチ!



➡理性の飛んだ主人公に襲われるこずえ。後が怖いんじゃない?

こずえ'S STORY

2度目のデートでの食事にヘンなものを食わされ、理性を失ってしまう2人。主人公はそのままこずえを襲ってしまう。その後こずえは主人公から逃げ回るが、何度も会っているうちに誤解も解け、ようやく仲直り。



はい、先輩と会った時はいつも元気です。

・Age…16 ・Blood Type…B ・Height…148 ・Weight…41 ・BWH…78・54・79

加藤みのり

Minori Kato

彼女も同級生。クラス内で全然目立たず、地味な性格だ。クラスメイトとほとんど話をせず、容姿もぐりぐりメガネにひっつめの三つ編みと、お世辞にもファッショナブルとは言い難い。本人はちゃらちゃらした男性は嫌いと公言しており、主人公のことも嫌っているようだ。

目立たない性格なので、冬休みに彼女が何をしているかを知っている人は少ない。同じクラスのオタク野郎、長岡芳樹が彼女の秘密を探っているというウワサもあるのだが…。

私をデートに誘ってくれるんですか？

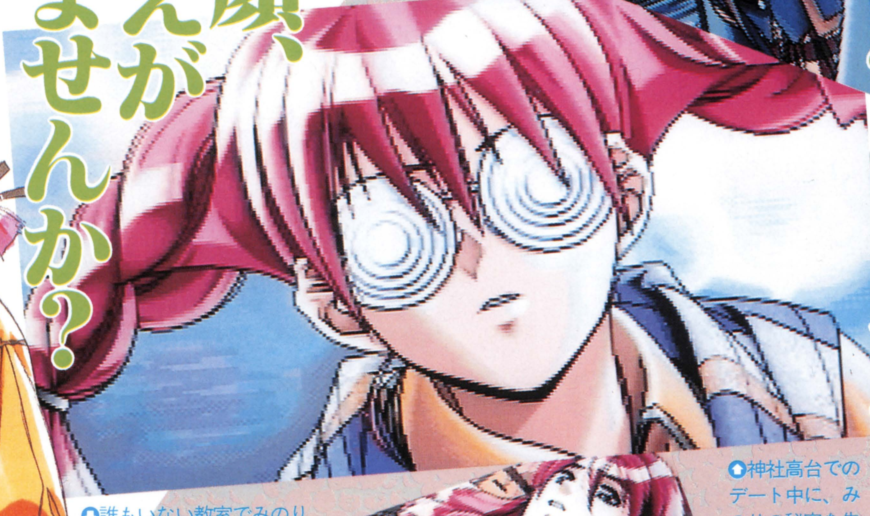


⬆学校内の花壇でのショット。なぜこんなところにみのりが…？

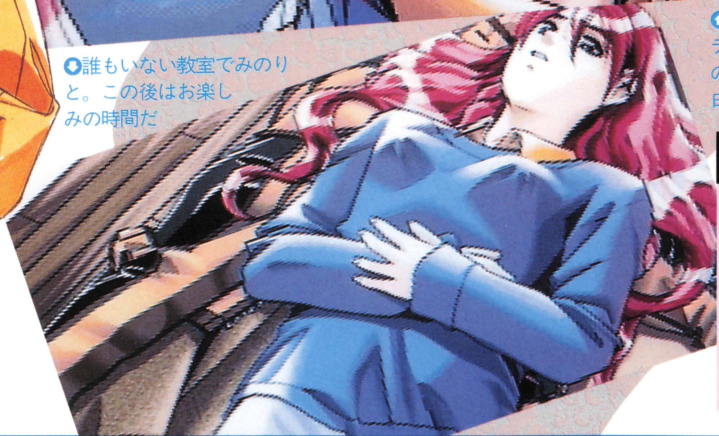


➡白蛇ヶ池公園で傷心のみのりをデートに誘う

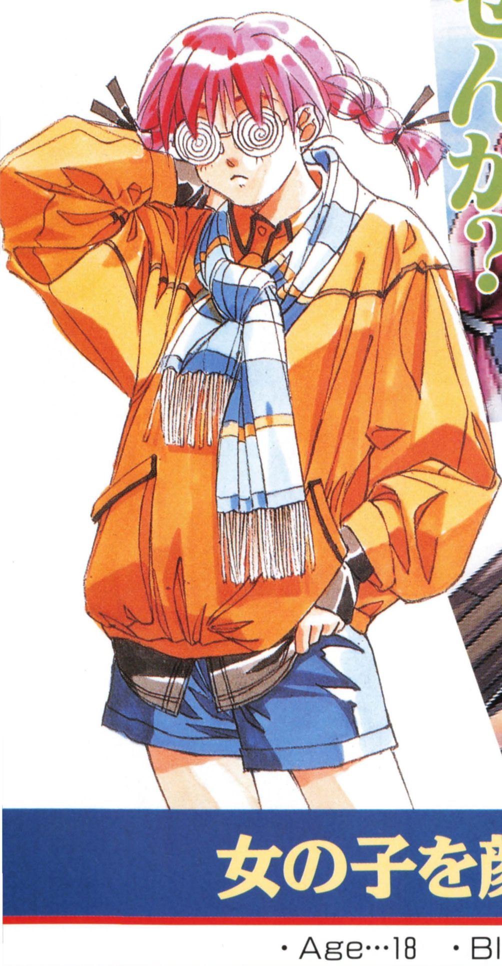
私の顔、見覚えがありませんか？



⬆神社高台でのデート中に、みのりの秘密を告白される



⬇誰もいない教室でみのりと。この後はお楽しみの時間だ



みのり'S STORY

西御寺に告白するが、あっさりフラれるみのり。そしてその当日、みのりは芳樹に襲われてしまう。両方を目撃した主人公は、みのりをデートに誘うのだが、そのデートで、みのりの秘密を知ってしまう…。

女の子を顔で選ぶ人って、最低だと思います。

・Age…18　・Blood Type…AB　・Height…150　・Weight…40　・BWH…79・56・80

センターとじこみ付録 同級生2 キャラ別名場面集

田中美沙

Misa Tanaka

『同級生』でも登場した女のコ。『同級生2』では前作の2年後、20歳の女子大生として主人公の前に現れる。前作では篠原いずみのような、男言葉を使う勝気な性格だったが、『〜2』では男言葉が消えている。しかし、少しは女のコらしくなったかと思えば、その勝気な性格は相変わらず。初めのうちは主人公とケンカが絶えない。2人の心が通い合うのはいつ…？



30日、デート中に美沙と急接近して…





テニス勝負の１コマ。もしかしてワザと？

似てる人を好きになっちゃいけないの？

ねぇ、もうあきらめたら？



美沙を責める主人公に、遠回しの告白が…



わだかまりが解けた２人はそのまま朝まで

美沙'S STORY

駅で偶然出会った2人。テニス勝負の後、強引にデートの約束を取り付けた美沙は、そのデートの日に主人公と関係を持つことに。別れた前の彼氏と主人公のあいだで揺れ動く、美沙の女心を要チェックだ。

ふざけた事を言わないで、この馬鹿。

・Age…20 ・Blood Type…B ・Height…159 ・Weight…44 ・BWH…83・54・83

野々村美里

Misato Nonomura

入梅興業の観光バスのバスガイド。明るく元気ハツラツのお姉さんだ。マンションに一人暮らしで、大学生の彼氏がいる。週に一回の会社の休みにはいつもデートをしているらしい。バスガイドの制服に憧れての入社、大学生の彼氏と、どこにでもいそうな普通の女のコ。きれいなお姉さんタイプと言える。



私服の美里を駅で発見！でも彼と待ち合わせ中なのだ



バスの中でお守りを拾おうとする美里。見えてます



露天風呂に入浴中。安心しきってます





自宅でお守りを探す、無防備な美里

美里'S STORY

旅行代理店で何度か会ううちに親密になる2人。温泉旅行のガイドは偶然にも美里だった。旅行の後、バス内で落としたお守りを取りに、美里のマンションを訪れる主人公。バスタオル1枚で現れる美里を前に…。

い、いけない、バスに乗り遅れちゃうわ!!

・Age…21　・Blood Type…B　・Height…160　・Weight…47　・BWH…82・55・82

杉本桜子

Sakurako Sugimoto

りゅうのすけ君って、彼女はいないの？



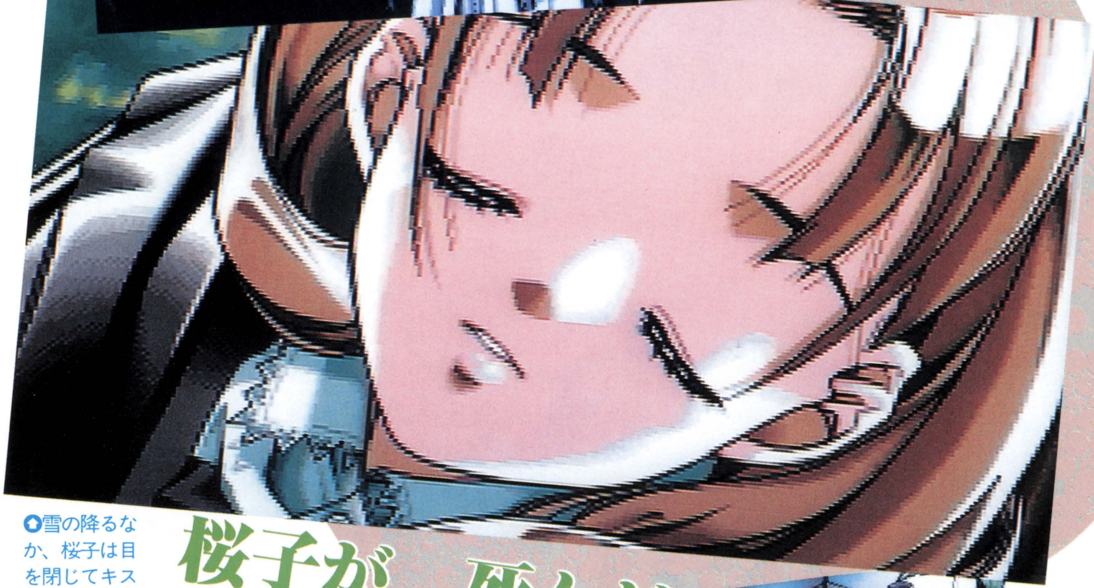
病弱な桜子。ベッドの上で何を思う？

もう3年ものあいだ市民病院に入院中の女のコ。主人公と同い年で、病を患わなければ八十八学園に入学していた。病室で寂しげに微笑む、はかなげなコだ。

病弱なので長時間話しているとすぐに疲れてしまう彼女。でも、いつも病室に閉じこもりっきりで外のことはあまり知らないので、興味津々で主人公の話を聞いてくる。また、ターボという名の小鳥を飼っていて、自分とその小鳥の立場をだぶらせているようだ。彼女の元気な姿を見たいものだけれど…。



深夜のデート中に降り注ぐ雪。そして盛り上がるムード



雪の降るなか、桜子は目を閉じてキスを待っている

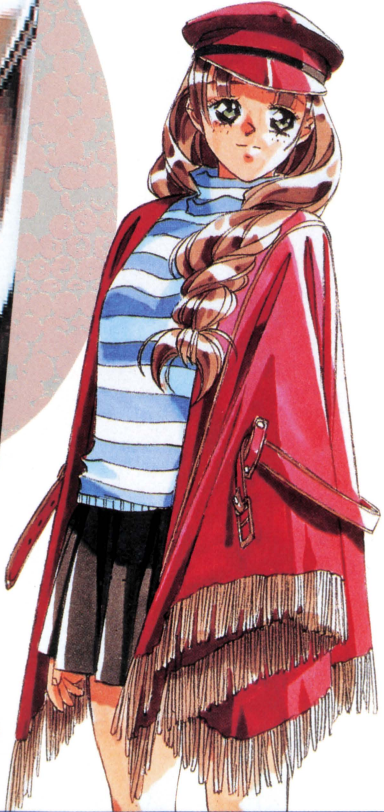
桜子が、死んだ…!?



桜子のいないベッド。そして看護婦の会話。まさか…

桜子'S STORY

市民病院で出会った桜子。毎日数分の逢瀬を重ね、2人の仲は急接近していく。30日の夜、病院の敷地内で初めてデートする2人。そこで2人は初キッスを交わす。しかし後日、桜子のベッドはカラになっていた…。



ふーん……私と話がしたかったんだ。

・Age…18　・Blood Type…AB　・Height…158　・Weight…42　・BWH…85・56・86

安田愛美

Azumi Yasuda

自宅のそばにある花園保育園の新米保母さん。21歳と、主人公よりも年上。どうも男性が苦手らしく、初めは主人公にもなかなか心を開かない。子供の好きな彼女と仲良くなるには、やはり園児たちとの関係が重要になってくるだろう。

また、体育教師の天道新幹線が彼女に好意を寄せているが、彼女は彼のことを嫌っているらしい。天道を彼女から引き離すのも、彼女との恋には必要不可欠な要素だ。



園児が相手だと本当に美しい表情をする愛美

ひろし君、泣かないで



深夜の公園。愛美は信頼する主人公に、相談をもちかける



電気を…消してください

お互いの気持ちを確かめ合った2人はそのまま保育園で…

りゅうのすけさんが望む事なら…



キスを交わす主人公と愛美



愛美'S STORY

園児のさゆりを交通事故から救い、ひろしのためにサンタのまねをする主人公。また、天道に悩む愛美から相談を受ける。サンタの正体が主人公だと知った愛美は、主人公を保育園に連れていき、告白。そして…。

ご、ごめんなさい…私って心配性なんです。

・Age…21 ・Blood Type…O ・Height…156 ・Weight…45 ・BWH…84・60・87

永島久美子

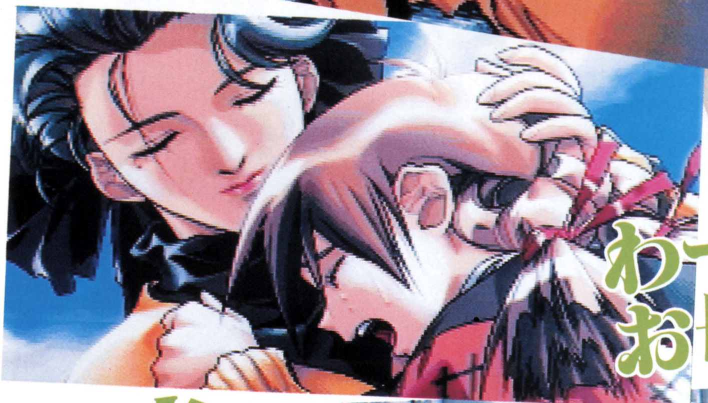
Kumiko Nagashima

冬至温泉にある永島旅館の一人娘。主人公とは同い年。田舎町でひっそりと暮らすのを嫌い、都会に出たがっている。都会から来た主人公を、都会から来たというだけで憧れている。

主人公の軽い誘いを真に受けて家出してしまうような、よく言えば純粋、悪く言えば世間知らずな箱入り娘。恋に恋する彼女を上手く受け止めてあげよう。



無防備に寝入っている久美子



母と子の和解。ようやく通じ合う2人だ



主人公の部屋で、都会の思い出に…



まるで親子のような2人



久美子'S STORY

旅館で知り合った久美子が、主人公の軽い誘いを真に受け家出。八十八町や如月町で騒動を起こしまくる。しかしやがてホームシックにかかる久美子。旅館へ帰る前に、久美子を大人にしてあげようと、主人公は…。

都会で生活するってあこがれちゃうな。

・Age…18 ・Blood Type…O ・Height…151 ・Weight…44 ・BWH…80・55・81

永島佐知子

Sachiko Nagashima



親子ゲンカの後。娘の久美子のことで悩む佐知子

久美子の母親で、永島旅館の5代目女将。未亡人で、久美子との2人暮らしだ。娘の久美子を溺愛していて、悪い虫がつくのを恐れ、彼女が都会に出るのを徹底して反対している。

また、そそっかしくて非常識な面があり、案内する部屋は忘れる、露天風呂の男湯の場所を間違える、裸を見られても平然としているなど、ちょっと想像のつかないほどズレた女性だ。

すみません、お見苦しいところをお見せして

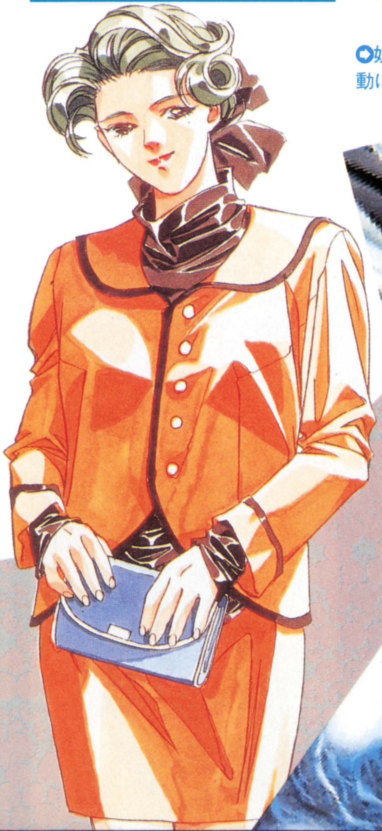


家を出たい久美子と娘を心配する佐知子。平行線の2人だ

あなたは永島旅館の一人娘なんですよ



娘を思うあまり、大胆な行動にでる佐知子





覗かれることに慣れてしまったのかしら

主人公に裸を見られてもこのとおり

佐知子'S STORY

家出した久美子を連れ戻そうと、町へやって来た佐知子。家出の原因が主人公にあると思い込み、主人公に久美子を説得させようとする。断り続ける主人公に、佐知子は色仕掛けで迫ってくるのだが…。

露天風呂にも、ぜひ入ってくださいね。

・Age…? ・Blood Type…B ・Height…165 ・Weight…56 ・BWH…89・60・87

好奇心旺盛なアンテナに“高感度情報”を発信!!

インフォスクラム

GOODS

ポスタードリームに『ときメモ』登場!!

『ときめきメモリアル』ポスタードリーム

まだかまだかと待ち望んでいた人達も多いであろう『ときめきメモリアル』ポスタードリームがついに登場決定! イエーイ。5月中旬に店頭に並ぶ予定になっている。

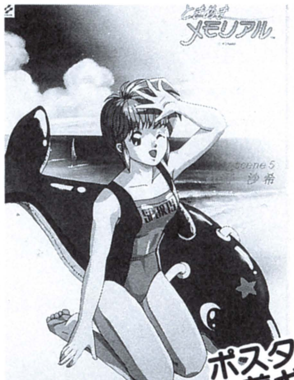
気になる景品は全部で9種類で、藤崎詩織の等身大ポスターと『ときメモ』キャラクタが集合しているシール、そして、その他の7種類はB2サイズのポスターとなっている。ご覧の通り、さわやかな作風で魅力的な絵柄ばかりだ。ファンじゃない人も「あっ、これ欲しい」なんて思っ（ち）ゃうんじゃないかな。

夏を意識して作られたポスターたち。これからの季節、ひと足早い夏を君の部屋にも呼び込もうぜ。

■『ときめきメモリアル』ポスタードリーム
発売元：コナミ
問い合わせ先：バンプレスト　TEL：0473-67-7148



これが今話題の『ときメモ　ポスタードリーム』筐体だッ!!　ポスター入手のため命を燃やせ



日差しが照りつける中、水着姿で浜辺にすわる虹野沙希



水泳部の清川望は競泳用の水着で今日も練習に励んでいる!?

ポスターは夏真っ盛り!! 水着ギャル達の競演





藤崎詩織と虹野沙希。乙女のほほえみって、心安らぐよね


上から、シースルーのシャツがキュートな朝日奈夕子のポスター、藤崎詩織のポスター、キャラクタの集合のシール



きらめき高校のアイドル、藤崎詩織の等身大ポスター。君はこのポスターをどこにはる?

お約束の等身大ポスターも用意されているぞ

鏡魅羅。セクシーな浴衣姿だ



犬を抱き、草原に座ってポーズをとる美樹原愛。かわいいね



『卒業』関連グッズ特集

GOODS

ひろがる『卒業』ワールドを紹介

PCエンジンやFXでゲームが発売されている『卒業』シリーズ。この関連アイテムについて集めてみた。

★PC-FXで発売予定の『卒業R』。この度、『卒業R』写真集とマッキントッシュ用CD-ROMソフトとして、「卒業Rめくり」が発売になった。

★セガサターンのゲーム『結婚』のビジュアルブックが発売中だ。この『結婚』とは『卒業』、『卒業M』に登場するキャラクタたちが繰り広げる、「結婚」をシミュレートしたゲーム。

★FM・Nack5では毎週日曜、23：30～23：58の「VIRTUAL ADVENTURE EAST」内で『結婚』の番組が放送中。また、この『結婚』のOVAの第2巻「五分の二女の悲哀」が発売されるぞ。

★『卒業M』のミュージックビデオ「MVP」が発売される。そして、この『卒業M』に出演の声優陣のユニット「EMU」によるコンサートも行われるぞ。

■『卒業R』写真集
発行所：毎日コミュニケーションズ
発売中　価格：2500円（税込）

■「卒業Rめくり」
発売元：創通エージェンシー
発売中　価格：4800円（税込）

■『結婚』ビジュアルブック
発行所：小学館プロダクション
発売中　価格：1950円（税込）

■「五分の二女の悲哀」
発売元：ビクターエンタテインメント　発売予定日：6月21日　価格：5800円（税込）

■「MVP」
発売元：バンダイビジュアル
発売予定日：5月25日　価格：3800円（税込）

■「EMU　ファースト・コンサート」
場所：赤坂BLITZ　日時：5月19日　16：00開場　17：00開演
※チケットは4月7日より発売中で前売り4500円（税込）



今月プレゼントの『卒業R』写真集はサイン入り



マッキントッシュを持っているなら、「卒業R」めくりは買っておいてもいいかも



『結婚』ビジュアルブックのジャケットだ



『卒業M』ミュージックビデオ「MVP」。元気な野郎どもが集合している

同級生マスコット

GOODS

かわいいあのキャラクタがマスコットに

PC－FX『同級生2』発売も控え、人気高まる同級生シリーズ。この新作グッズはマスコット。これは、『同級生』及び『同級生2』に出てくる、黒川さとみ、斉藤亜子、桜木舞、鈴木美穂、都築こずえ、鳴沢唯、舞島可憐、水野友美をモチーフにしたもの。専用ゲーム機、ガチャ王の景品として4月下旬に店頭に並ぶ予定だ。

■「同級生　マスコット」
発売元：アートプレスト
問い合わせ先：バンプレスト　TEL：0473-67-7148



同級生のマスコットは8種類。どれもかわいい作りになっているし、飾りなんかにはピッタリだ

NEC PC-FXアニメフェスティバル

TOPICS

夏のPC-FXイベント速報！

NECホームエレクトロニクスがこの夏、大々的にイベントを行うことが決定した。その名も「NEC PC-FXアニメフェスティバル」。内容はPC-FXソフトの展示と体験、声優によるイベント、PC-FX関連のキャラクタグッズの発売など。詳細については次号で紹介する。

■「PC-FXアニメフェスティバル」
場所：東京　池袋サンシャインシティ　文化会館2F　Dホール
日時：6月22日～6月23日
※入場料は無料。



アニメフェスティバルで展示される予定のPC-FXゲームの一つ「ブループレイカー」より

CD&VIDEO

ゲーム、声優、アニメ関連のAVソフトのリリース情報の中からピックアップしての最新情報をお届けするぞ!!

ステレオドラマ もっと! ときめきメモリアル APR. ～featuring 伊集院レイ～



キングレコード
発売中／2800円（税込）

大好評のうちに最終回をむかえた、文化放送系ラジオのCD化第11弾。『ときめきメモリアル』ゲーム中では異彩を放っている伊集院レイが今回の主人公だ。バレンタインデーを舞台にして話は進んでいく。

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ



キングレコード
発売中／2200円（税込）

『ときめきメモリアル』のキャラクタが登場して話題を呼んだアーケードゲーム、『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』のゲーム・サントラが発売される。さらに収録曲「あなたの瞳にうつる時間」の楽譜が付いているぞ。

愛がたりないぜ



ユーメックス／発売中／1000円（税込）

昨年放送され、ゲームとシンクロした内容が人気を博した、TVアニメ「バーチャファイター」。4月よりこの新シリーズが放送されているが、このオープニングテーマが光吉猛修さんの歌う「愛がたりないぜ」だ。はじけるような、元気のいい曲。

ダーティペアFLASH VOL.1



バップ
発売中／2800円（税込）

昨年文化放送「久川綾のShiny Night」の中で放送されたステレオドラマ「ダーティペアFLASH」をCD化した第1弾。國府田マリ子さんの演じるユリと松本梨香さんのケイがCDドラマでも大暴れだ。

風も空もきっと…



日本コロムビア／発売中／700円（税込）

昨年、森永チョコレート小枝CMソング「Don't be shy」が話題になった観月ありささん。彼女のニューシングル「風も空もきっと」はTVアニメ「美少女戦士セーラームーン セーラースターズ」のエンディングテーマになっているバラード。

超兄貴ショーII



ユーメックス
発売中／2800円（税込）

ゲーム発売からかなり経過しているが、その独特のカラーに熱狂的ファンが集まっている『超兄貴』。そしてこの度、アルバム「超兄貴ショーII」が発売される。前作「超兄貴ショー」を超える熱いアルバムに仕上がっているぞ。



怪盗セイント・テール

ポリグラム／発売中／3800円（税込）

雑誌「なかよし」に掲載され、TVアニメでも好評を得た、立川恵さん原作の「怪盗セイント・テール」。このTVシリーズが早くもビデオで登場。今回発売の第1、第2巻では各3話ずつ収録されている。

主人公は中学2年生の羽丘芽美（はねおか・めいみ）。夜は「怪盗セイントテール」に変身して迷える子羊を救うかわいい正義の味方だ。



タトゥーン☆マスター 第1巻

ケイエスエス／発売中／5800円（税込）

矢也晶久さん原作、雑誌「ウルトラジャンプ」連載中の「タトゥーン☆マスター」がOVAになった。

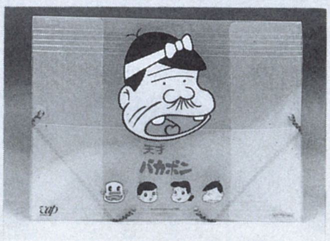
ケンカは強いがオンナ嫌い、特技は家事全般で性格はけっこうマジメという一風変わった硬派野郎、日比野ヒビオ。母に蒸発され、得体の知れない親父と過ごしているある日、マントをまとった訪問者が現れ光の剣でヒビオの顔にバツ印を刻む…。

今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年（職業）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは5月29日必着。なお発送をもって発表とします。



①3名 ◯68ページで紹介の「卒業R」写真集、「結婚」ビジュアルブックのセットを3名に。「卒業R」～は5人のサイン入りだ



②5名 ◯バップから、TVアニメ「天才バカボン」の初ビデオ化を記念して製作された「天才バカボン・特製クリアファイル」を5名にプレゼント



③5名

◯PC-FXゲーム『ぷよぷよCD通（2）』テレホンカードを5名に



④12名 ◯キングレコードより発売の「速攻生徒会」ポスターを12名に大放出

あて先 〒105 東京都港区東新橋1－1－16
TIM PCエンジンファン編集部
6月号インフォ・プレゼント係



同人フリーマーケット

同人誌に興味はあるけど、なんとなくよくわからないから敬遠しちゃう。そんな読者と同人サークルの橋渡しをする、同人フリーマーケットへようこそ。

HARUコミックシティ・さようなら晴海

晴海国際見本市会場の最終日に行われた、この「HARUコミックシティFINAL」。晴海最後のイベントということで、コミケにまさるとも劣らない大盛況ぶりだった。



◐このHARUコミはコスプレ解禁。男性が扮する守護聖様はめずらしい



◐アンジェリークの女王様。新館下の広場はアンジェな集団がいっぱい



◐お母さんの趣味かな？　キングオブファイターズの京＆庵



●HARUコミで集めた同人誌を紹介します。以下のリストは番号に対応した同人誌の情報を表しています。●タイトル／価格（判型／印刷／ページ数／送料）／ジャンル／サークル名／発行人／問い合わせ先／コメント

①千手観音の往復BINTA／1000円（B5／オフセット／72P／240円）／ヴァンパイアハンター／ATOMIC／奥主秋香／〒272 千葉県市川市須和田1-31-10　奥主秋香／コメント　イっちゃってるギャグを求めている方にささげます。

②がんばれ女王様！／400円（A5／オフセット／36P／190円）／アンジェリーク／YKK企画室／佐々木康子／〒062 北海道札幌市豊平区平岸1-9-3-15-103　YKK企画室／コメント　ギャグ本です。ロマンスのロの字もありません。

③ばーちゃ猿2.5／200円（B5／オフセット／20P／190円）／バーチャファイター2／YKK企画室／佐々木康子／『がんばれ女王様』参照

④言うことなしね（ハート）／250円（B5／オフセット／16P／190円）／ときめきメモリアル対戦ぱずる玉／元祖／　おやじ屋大帝国／楠晃哉／〒230 神奈川県横浜市鶴見区朝日町2-89　パークハイツ613　中垣陽子／コメント　ぶち切れたオールギャグ本です。

⑤わくわくえばらんど（改）／800円（B5／オフセット／80P／270円）／新世紀エヴァンゲリオン／すたじおあんみつ亭／加藤昌宏／〒351 埼玉県朝霞市北原2-3-7-201　加藤昌宏／コメント　TV放送は終了しましたが、エヴァについてまだまだ言いたりないこと、描きたりないことをつめこんだ本ですので、ぜひご一読下さい。

⑥ぼのぼのスピリッツ4／400円（A5／オフセット／36P）／サムライスピリッツ斬紅郎無双剣／あすとろBOYS／佐藤ひあき／〒203 東京都東久留米市南沢4-8-50-103　佐藤ひあき／コメント　『ぼのぼの』のキャラによるサムライスピリッツ本第4弾。今回は斬紅郎無双剣ネタです。

⑦ゲーマー用語の基礎知識1995／700円（B5／オフセット／244P）／PHANTOM-PIRATES／渡辺俊明／〒110 東京都台東区台東1-3-9　渡辺俊明／コメント　1996年版がもうすぐ出ます。今年度版は2枚組になります。5月のSuper Comic Cityでの発行予定ですので、よろしくお願いします。通販は5月以降にお問い合わせ下さい。

今月の同人誌

Angel Fight 5



価格	800円（B5判／オフセット／80P／送料270円）
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	ちびちょ
発行人	ちま
問い合わせ先	〒432 静岡県浜松市和地山1-6-39 松島千夏

コメント　ゼフェルとアンジェリークメインのあったか（と言うのかな?）長編漫画1本です。

編集部解説　ゼフェルファンにオススメ。オリヴィエがいい味だしてます。

ANGEL VICE



価格	600円（B5判／オフセット／44P／送料270円）
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	DOMINICVS
発行人	世哉雅英
問い合わせ先	〒340 埼玉県草加市谷塚町811-2-202 梅津昌代

コメント　ALLキャラのギャグ本です。今回は特に地・闇・光様がメイン。

編集部解説　ぶっとんだギャグ満載。編集部内では妙に人気がありました。

天下無敵のコクハク日和



価格	700円（B5判／オフセット／56P／240円）
ジャンル	ときめきメモリアル
サークル名	うにいくら丼
発行人	今野紅子
問い合わせ先	〒185 東京都国分寺市本多2-7-10-203 今野紅子

コメント　出ているのは詩織、美樹原、虹野、如月、館林、紐緒、レイちゃんです。

編集部解説　ショートギャグ中心。男の子だけでなく、女の子も楽しめます。

D



価格	300円（A5判／オフセット／44P／240円）
ジャンル	竹井正樹キャラ
サークル名	新宿アタル前
発行人	金城雅人
問い合わせ先	〒168 東京都杉並区高井戸東2-14-16 第2木下荘　1階3号　金城雅人

コメント　同級生、同級生2を中心とした、竹井キャラの本です。

編集部解説　美少女がキャラいっぱい。絵にあまり動きがないのが残念です。

DOKYUSEI 2　ー桜子ー



価格	800円（A5判／オフセット／80P／270円）
ジャンル	同級生2
サークル名	パープルリボン
発行人	沢村奈唯美
問い合わせ先	〒242 神奈川県大和市上和田1764-10 安田順一

コメント　小説版「同級生2」桜子を目指しました。

編集部解説　ボリュームたっぷりの桜子の小説。頭と後ろにマンガもあり。

同人誌問い合わせ・通信販売のオキテ

●新着情報・在庫問い合わせの方法

以下のものを同封して、定型の封筒で送ること。封筒の裏には、自分の名前と住所を忘れずに書いておく。

(1)用件を書いた手紙

感想の手紙とは別の便箋に書くこと。ノートの切れ端やレポート用紙などですましてしまうのは失礼なので、便箋を使用する。

(2)返信用の封筒

定型の封筒（長型４号が一般的）に80円切手を貼り、あて先の部分に自分の住所と名前をあらかじめ書いたもの。

※一般的には返信用のあて名の自分の名前の後に「様」をつけることはないが、同人誌関連の場合は事務処理の手間を省くためにも自分で「様」をつけておくこと。

●通信販売の方法

ここで紹介する方法は、郵便小為替を用いた一般的なもの。サークルによっては特別な方法を採用している場合があるので注意しよう。

以下のものを同封し、定型の封筒で送ること。封筒の裏には、自分の住所と名前を忘れずに。

(1)ほしい同人誌名と冊数を明記した紙

どこでその本のことを知ったのか（この場合は「ＰＣエンジンファンを見て」）も書いておく。感想の手紙とは別に。

(2)本代×希望冊数に応じた無記名小為替

郵便局で購入できる定額小為替の受取人の欄に何も書かないもの。

(3)送料分の切手×希望冊数枚

切手は便箋などに切れ目を入れてそこにはさむか、小さい袋などに入れてバラバラにならないようにすること。

(4)あて名カード

文房具屋などで売っている市販のタックシールに、自分の〒住所名前を書いたもの。本が送られてくるときに、そのままあて名として使われる。

(5)連絡用の80円切手

在庫切れや申し込みの不備のため通販できなかった場合の連絡に使われる。万が一のために入れておこう。

※定額小為替は100円単位でしか購入できないので、10円単位の端数があった場合、そのぶんは切手で代用すること。たとえば550円の本を１冊買いたい場合は、500円の無記名小為替と50円切手１枚、600円の本を３冊買いたい場合は1800円の無記名小為替を用意する、ということになる。小為替は紙などに包んで、封筒の外から透けて見えないようにしておこう。なお、小為替は折ったりしないこと。また為替を買ったときにくれる領収書は、申し込んだ本が到着するまで大切に保管しておこう。郵便事故などのアクシデントが起こった時に、この受領書のコピーを送って問い合わせをすることになる。ただ通販というのは時間がかかるもので、最低３ヵ月は待ってみよう。

5月のゲーム中心イベントカレンダー

DATE	イベント名	会　場	スペース
5月 3,4日	Super Comic City (☎03-3225-8520)	東京有明国際展示場	20000
5日	ゴールデンウィーク プレゼントコミケ (☎03-5828-0011)	名古屋国際展示場	3500
5,6日	Comic City in 名古屋GWスペシャル (☎052-453-5221)	名古屋国際展示場	8000
6日	Super Comic City 関西 (☎03-3225-8520)	インテックス大阪	10000
12日	Comic Zeal 14 (〒801 福岡中央郵便局私書箱266号 コミックネットワーク内 Zeal係)	福岡国際センター	1500
19日	ゲームコミケ東京 (☎03-5828-0011)	東京有明国際展示場	4000
19日	Comi Con 京都 in パルス (☎06-944-4700)	京都パルスプラザ	500
19日	Comic City in 神戸 (☎03-3225-8520)	神戸国際展示場	2500
26日	同人誌ミニコミフェア (☎052-453-5221)	東京有明国際展示場	2500
26日	静岡コミックライブ (☎03-5828-0011)	ツインメッセ静岡	1500
26日	Comic City&ライブ in 福岡 (☎03-3225-8520/03-5828-0011)	マリンメッセ福岡	2500
26日	Comic City&ライブ in 仙台 (☎03-3225-8520)	仙台ワッセ	700

☆東京有明国際展示場（東京ビッグサイト）へのおもなアクセス方法☆①地下鉄臨海副都心線（新木場～東京テレポート）・国際展示場駅下車徒歩７分②臨海新交通ゆりかもめ（新橋～有明）・展示

同人誌大募集

同人フリーマーケットではみなさんの同人誌を募集しています。なお誌面のつごうで（とくに内容が成人向けの場合）掲載できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。このコーナーで紹介できるものは、ゲーム（機種は問いません）を元にしたもの、声優、ゲームになっているアニメの同人誌に限ります。

★応募方法

下の応募用紙に記入のうえ、作品と一緒に下記のあて先まで送ってください。

●ジャンル

ゲームやアニメのタイトルを記入してください。声優系同人誌の場合は「声優」でかまいませんが、下欄に声優さんの名前を書いておいてください。

●通販の有無

通販が可能な場合は、送料も記入してください。不可の場合は、最短でも応募後２ヵ月はイベントで購入可能と思われるものをお願いします。

●コメント・アピール文

作品のコメントやサークルのアピールを記入してください。声優系の場合は、ここに声優さんの名前をお願いします。なお郵便振替でのみ通販を行っている場合は、ここにその旨記入してください。

よろしくお願いします。

送り先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 ＴＩＭ

PCエンジンFAN編集部
『同人フリーマーケット』係

キリトリセン

同人誌紹介応募用紙

本のタイトル	ジャンル
価格	円　判型　判（オフセット・コピー） ページ数
通販	可（送料　　　円）・不可
発行サークル名	
発行人	フリガナ
サークル代表者名（問い合わせあて名）	フリガナ
電話番号（編集部用・掲載しません）	
代表者連絡先住所（掲載しません）	フリガナ 〒
通販問合せ用住所（掲載します）	フリガナ 〒

コメント・アピール文

PC ENGINE &PC-FX 最新 DATA BANK

2月29日から3月30日までの売り上げBEST10と、5月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。中古ソフトの動向を交えて最新の情報をお伝えする。

月間売り上げBEST10

3月8日に発売された『銀河お嬢様伝説ユナFX』が、堂々のトップに輝いた。PCシリーズからのファンと、OVAファンに支持されていることを考えれば当然の結果だったのかもしれない。発売ラッシュだった3月を終えてみると、『スチームハーツ』『ミラークルム』といった前人気ランキングに軒を連ねていたソフトが売上ランキングでも当然ながら顔をそろえ、前人気では余り姿を見せていなかったものの『スーパーリアル麻雀～』が2位に位置するなど、ニュータイトルに上位が席巻された。一方では、声優人気の影響だろうか『アニメフリーク～』が3位に、『～デジタルアンジュ』が6位にランキングされている。声優ファンなら必ずチェックしておきたい。



◐すっきりしたお色気のキャラクタが魅力のシューティング『スチームハーツ』

2/29～3/30の新作

3/8	銀河お嬢様伝説 ユナFX
3/15	上海 万里の長城
3/22	スチームハーツ
3/22	ブルーシカゴブルース
3/29	ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション
3/29	ぷよぷよCD通(2)
3/29	スーパーリアル麻雀PV-FX

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	初	銀河お嬢様伝説ユナFX ～哀しみのセイレーン～	234	ハドソン/アドベンチャー '96年3月8日発売/8800円/PC-FX



読者の声

本誌アンケートハガキのフリースペースより抜粋

- ユナとユーリィがかわいいっす♡声もいいっす♡ (滋賀県/Eクン)
- ミニゲームが難しすぎなくて良かった。 (大阪府/Nクン)
- ユーリィがユナのたんこぶを食べたのには笑った。 (東京都/Oクン)
- 今度は2枚組で、凝ったストーリーを作って欲しい。 (愛媛県/Hクン)
- もっと長くプレイできるようにしてほしかった…。 (青森県/Sクン)
- アニメーションはフル画面でやってほしかった。 (愛媛県/Dクン)
- 戦闘モードが2回だけだった…少なすぎるのでは? (埼玉県/Aクン)
- PCエンジンのユナも面白かったが、FXもいい。 (石川県/Iクン)

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
2	初	スーパーリアル麻雀PV FX	39	ナグザット/麻雀 '96年3月29日発売/7800円/PC-FX
3	3	アニメフリークFX Vol.2	33	NECホームエレクトロニクス/アニメ情報メディア '95年12月22日発売/6800円/PC-FX
4	初	スチームハーツ	32	テイジイエル/シューティング '96年3月22日発売/8800円/PC-FX
5	ー	サークIII	27	NECホームエレクトロニクス/RPG '94年9月30日発売/7800円/スーパーCD-ROM²
6	ー	電脳天使 デジタルアンジュ	25	徳間書店インターメディア/アドベンチャー '94年11月16日発売/7800円/スーパーCD-ROM²
7	ー	カブキ一刀涼談	24	ハドソン/アクション '95年2月24日発売/7800円/アーケードカード専用
8	初	ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション	21	NECホームエレクトロニクス/RPG '96年3月29日発売/7800円/PC-FX
9	ー	ネオ・ネクタリス	19	ハドソン/シミュレーション '94年7月29日発売/6800円/スーパーCD-ROM²
10	ー	ソリッド・フォース	15	NECホームエレクトロニクス/シミュレーション '95年3月17日発売/7700円/スーパーCD-ROM²

表の見方 ポイントは、㈱あくとをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

前人気BEST10

『きゃんきゃんバニー～』『魔導物語～』が久々に返り咲きのランクインをしたが、『同級生2』や『天外魔境～』といったおなじみの顔ぶれが、相変わらず上位を保っている。人気の高い『天外魔境～』だが、発売を待ち望むファンの要望とはうらはらに、開発状況の低さが気になるところだ。『同級生2』の6月への発売延期はクオリティアップのためだろうか？　仕上がりを期待したい。

順位	前回	タイトル	得票	媒体	データ
1	1	同級生2	201	FX	NECアベニュー 開発状況90%
2	2	天外魔境IIINAMIDA	168	FX	ハドソン 開発状況30%
3	―	DE・JA	156	PC	NECインターチャネル 開発状況90%
4	9	天地無用！　魎皇鬼FX	138	FX	NECインターチャネル 開発状況80%
5	4	ブルーブレイカー	105	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況70%
6	3	ドラゴンナイト4	92	FX	NECアベニュー 開発状況80%
7	―	きゃんきゃんバニーエクストラDX	69	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況50%
8	―	魔導物語Ｉ　炎の卒園児	59	PC	NECアベニュー 開発状況80%
9	6	モンスターメーカー　神々の方舟	52	PC	NECインターチャネル 開発状況70%
9	10	女神天国II	52	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況70%

今月のPICK UP 同級生2



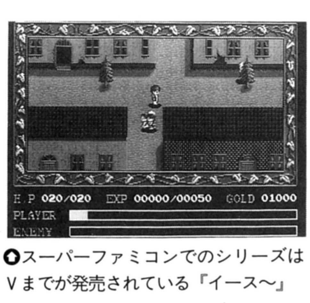
今回も1位を守った『同級生2』。パソコンで遊んだ人も多いかと思うが、ＦＸ版では新たなグラフィックも入って、さらに楽しんでプレイ出来るように仕上がっているぞ。

移植希望BEST10

『ときめきメモリアル～』の人気はやはり凄い。PC、ＦＸともに2タイトルがランクインしているのだ。『ときめきメモリアル対戦～』はもとより、ＦＸでアニメーション付きの『ときめきメモリアル～』をと言うファンの要望は大きい。この熱い声がメーカーに届くことを期待したい。『スレイヤーズ』では、ＴＶ放送で新シリーズが始まり、移植希望の人気に火が付く可能性も…。『～エヴァンゲリオン』の人気も高い。



⬆『ときめきメモリアル～』をＦＸでプレイしたい…ファンの熱烈なラブコール



⬆スーパーファミコンでのシリーズはＶまでが発売されている『イース～』

PCエンジン

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	2	イースV　失われた砂の都ケフィン	120	日本ファルコム/スーパーファミコン ロールプレイング
2	2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	110	コナミ/業務用 パズル
3	1	スレイヤーズ	95	バンプレスト/パソコン ロールプレイング
4	4	ああっ女神さまっ	70	バンプレスト/パソコン アドベンチャー
5	9	ポリスノーツ	45	コナミ/パソコン アドベンチャー
6	7	V.G.II　姫神舞闘譚	42	テイジイエル/パソコン アクション
7	9	新世紀　エヴァンゲリオン	31	セガ/サターン アドベンチャー
7	6	アイドルプロジェクト	31	ケイエスエス/パソコン シミュレーション
9	―	ときめきメモリアル　Forever With You	24	コナミ/プレイステーション シミュレーション
9	5	同級生2	24	エルフ/パソコン アドベンチャー

PC-FX

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	3	ときめきメモリアル	110	コナミ/PCエンジン シミュレーション
2	1	ああっ女神さまっ	85	バンプレスト/パソコン アドベンチャー
3	4	新世紀　エヴァンゲリオン	80	セガ/サターン アドベンチャー
4	―	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	61	コナミ/業務用 パズル
4	―	V.G.II　姫神舞闘譚	61	テイジイエル/パソコン アクション
6	2	スレイヤーズ	53	バンプレスト/パソコン ロールプレイング
7	4	英雄伝説III　もうひとつの英雄たちの物語	30	日本ファルコム/パソコン ロールプレイング
7	4	ポリスノーツ	30	コナミ/パソコン アドベンチャー
9	4	魔法少女　プリティサミー	26	バンプレスト/パソコン アドベンチャー
10	9	イースV　失われた砂の都ケフィン	23	日本ファルコム/スーパーファミコン ロールプレイング

中古ソフトの動向

『イース～』や『アルナムの牙』など大きなタイトルでも、中古市場での価格は、気軽に購入できるところまで下がってきている。名作ソフトの名作たる由縁をここらでひもといてみるのも良いかもしれない。

下の表のタイトルは、本誌5月号の月間売り上げベスト10に入ったもので、価格はすべてメッセサンオー（東京本店）のものです。　（4月18日現在）

（問い合わせ先）
株式会社メッセサンオー
☎03－3255－3451

タイトル	販売価格（税別）	買取価格（税別）
パワードールＦＸ	5980円	4500円
プリンセスメーカー2	3400円	2000円
アニメフリークFX Vol.2	4800円	3000円
百物語　ほんとにあった怖い話	780円	100円
ほっぷるメイル	3980円	2000円
アルナムの牙　獣族十二神徒伝説	1400円	400円
メタルエンジェル2	1400円	500円
愛・超兄貴	1400円	300円
プライベート・アイ・ドル	2980円	2000円
イースＩ・II	2400円	800円

アンケートに答えてゲームとテレカをもらおう！

読者プレゼント

ソフト合計15本
プラス
本誌特製テレカ100名

今月のプレゼント　全115名様

①ヴァージン・ドリーム
②アニメフリークFX Vol.3
③お嬢様捜査網
④6月号表紙テレホンカード

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①～④）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで！　応募の締め切りは5月29日（必着）。当選者の発表は'96年6月30日発売の8月号でおこないます。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
　1　小学校　　5　専門学校
　2　中学校　　6　会社員
　3　高等学校　7　その他
　4　大学
2 あなたの学年を書いてください。あなたが学生以外なら0と書いてください。
3 あなたの年齢を書いてください。1ケタなら左のマスに0を書いてください。
4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
　1　男　　2　女
5 本誌以外によく読む雑誌を表1から16誌まで選び、該当する番号を書いてください。
6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表2から8機種まで選び、該当する番号を書いてください。
7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表2から8機種まで選び、該当する番号を書いてください。
8 今号の記事の中でおもしろかったものを表3から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。
9 今号の記事の中でつまらなかったものを表3から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
10 これから買おうと思っているPCエンジン、PC-FXなどのゲームを表4から2つ選び、3ケタの数字で番号を書いてください。
11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
　1　シューティング
　2　アクション
　3　ロールプレイング
　4　アドベンチャー
　5　シミュレーション
　6　スポーツ
　7　パズル
　8　その他
14 本誌にスーパーCD-ROM²が付録につくことについて、どう思いますか。
　1　1000円以内なら買う。
　2　1000円～1500円までなら買う。
　3　2000円以内なら買う。
　4　値段を問わずかならず買う。
　5　購入したいとは思わない。
　6　FXで付録をつけてほしい。
15 今号2つの特別付録についてあてはまる番号を1つ選んでください。
　1　両方ともよかった。
　2　「お嬢様捜査網リバーシブルポスター」がよかった
　3　「同級生2名シーン集」がよかった
　4　両方ともよくなかった。
16 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
　1　とても高いと思う。
　2　少し高いと思う。
　3　ちょうどいい。
　4　まあまあ安い。
　5　とてもお買い得。
17 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
　1　新作ゲームの記事が読みたかった。
　2　巻頭の特集記事が読みたかった。
　3　ウルテクが知りたかった。
　4　読者ページが読みたかった。
　5　新作ゲームの発売情報が知りたかった。
　6　攻略の記事が読みたかった。
　7　毎月定期的に購入しているので。
　8　付録のポスターがほしかった。
　9　とじこみ付録がほしかった。
18 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
　1　すでに購入済み。
　2　購入を予定している。
　3　しばらく様子を見て検討。
　4　購入予定はない。
19 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
　1　PCエンジンマウス
　2　メモリベース128（セーブくん）
　3　マルチタップ
　4　アーケードパット（アベニューパット6）
　5　ファイティングスティックPC（ファイティングスティックマルチ）
　6　なし
20 「でべろ」及び「PC-FXゲームアクセラレータ」について、あてはまるものを次の中から1つ選び、該当する番号を書いてください。
　1　値段に関係なく両方とも購入したい。
　2　値段を検討した上だが、両方とも購入したい。
　3　値段に関係なく「でべろ」を購入したい。
　4　値段を検討した上だが「でべろ」を購入したい。
　5　値段に関係なく「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入したい。
　6　値段を検討した上だが「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入したい。
　7　値段に関係なくどちらも購入する予定はない。
21 次のうちで、何かしている（しようとしている）ことがあれば、該当する番号をすべて書いてください。
　1　今、ゲームのシナリオを書いている。
　2　近い将来、ゲームのシナリオを書いてみたい。
　3　今、ゲームのプログラミングをしている。
　4　近い将来、ゲームのプログラミングをしてみたい。
　5　今、C.G.を描いている。
　6　近い将来、C.G.を描いてみたい。
　7　今、コンピュータミュージックを作曲している。
　8　近い将来、コンピュータミュージックを作曲してみたい。
　9　ゲーム制作に興味ない。
22 機種を問わず、年間に買う新作ゲームソフトの本数にあてはまる番号を書いてください。
　1　ほとんど買わない
　2　1、2本
　3　3～5本
　4　6～10本
　5　11～19本
　6　20本以上
23 機種を問わず、年間に買う中古のゲームソフトの本数にあてはまる番号を書いてください。
　1　ほとんど買わない
　2　1、2本
　3　3～5本
　4　6～10本
　5　11～19本
　6　20本以上
24 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を次の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
　01　業務用
　02　パソコン
　03　メガドライブ
　04　ファミコン
　05　スーパーファミコン
　06　サターン
　07　スーパー32X
　08　3DO
　09　プレイステーション
　10　その他
25 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPC-FXに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を上記の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
26 アニメーション等で活躍する声優さんの中から、あなた好きな人（男女不問）を1人書いてください。
27 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)段階です

キャラクタ　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

4月号プレゼント当選者発表（敬称略）

スチームハーツ

北海道／佐藤　昭彦・16歳	神奈川／山本　勇　・26歳	香　川／朝田　隆史・21歳
栃　木／長　充　・17歳	長　野／原　一義・22歳	愛　媛／高橋　康隆・18歳
福　島／黒澤　寿和・16歳	三　重／斎藤　健　・18歳	高　知／米田　哲章・21歳
群　馬／石塚　正昭・15歳	大　阪／山本　実　・24歳	福　岡／加来　寿行・20歳
千　葉／前野　隆幸・23歳	広　島／吉田　憲生・24歳	大　分／赤嶺　剛　・18歳

DE・JA

北海道／渋谷　英明・20歳	富　山／室谷　修　・21歳	岡　山／天野　貴則・17歳
茨　城／鈴木　喜子・23歳	山　梨／諸星　真　・16歳	広　島／丸井　亮　・15歳
埼　玉／藤井　経介・15歳	岐　阜／宇田三樹夫・20歳	徳　島／中倉　実　・26歳
東　京／藍原さつき・19歳	愛　知／丹羽　悠介・19歳	香　川／阿部　拓己・27歳
新　潟／末武　美保・15歳	鳥　取／枡田　明寛・15歳	福　岡／大石　雅隆・26歳

ぷよぷよCD通(2)

山　形／佐々木佳孝・18歳	富　山／木下　宏　・23歳	徳　島／斎藤　透　・17歳
福　島／安斎　隆一・18歳	愛　知／川端　丈介・23歳	福　岡／近藤　竜太・17歳
群　馬／加藤由紀子・22歳	奈　良／北野　紀子・28歳	熊　本／楠本　孝雄・16歳
埼　玉／奥沢　弘幸・22歳	大　阪／小川　明宏・23歳	宮　城／阿部　美帆・17歳
東　京／石倉みちる・19歳	佐　賀／峰川　厚　・19歳	沖　縄／嘉陽　崇　・21歳

パワードールFX

青　森／古舘　崇夫・15歳	長　野／大倉　将幸・14歳	広　島／亀飼　浩亨・19歳
福　島／加勢　新一・25歳	静　岡／中嶋　広昭・24歳	岡　山／上坂　威生・18歳
新　潟／谷口　正幸・16歳	愛　知／神谷美友規・15歳	佐　賀／太田　慎吾・24歳
富　山／児玉　孝一・16歳	三　重／久司　博則・25歳	熊　本／奥村　泰広・31歳
石　川／中山　靖大・16歳	鳥　取／浜野　進　・30歳	宮　崎／林　大進・21歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。なお、テレホンカードの発表は発送をもってかえさせていただきます。

No.	表1 雑誌名
01	電撃G's エンジン
02	ファミマガ
03	週刊ファミ通
04	週刊ファミ通Bros.
05	覇王
06	64ロクヨン
07	㊙スーパーファミコン
08	The スーパーファミコン
09	電撃スーパーファミコン
10	サターンFAN
11	セガサターンマガジン
12	The プレイステーション
13	PlayStationMagagine
14	電撃プレイステーション
15	V ジャンプ
16	LOGIN
17	コンプティーク
18	電撃王
19	3DO マガジン
20	ネオ・ジオ・フリーク
21	マイコンBASIC マガジン
22	GAME ON／
23	ゲームウォーカー
24	ゲーメスト
25	ゲーメストEX
26	寿現夢(じゅげむ)
27	バーチャル・アイドル
28	コロコロコミック
29	コミックボンボン
30	月刊少年キャプテン
31	月刊少年エース
32	月刊少年ガンガン
33	週刊少年サンデー
34	週刊少年ジャンプ
35	週刊少年チャンピオン
36	週刊少年マガジン
37	覇王マガジン
38	その他

No.	表2 機種名
01	ファミコン(ファミコンタイトラーを含む)
02	ツインファミコン／ディスクシステム
03	スーパーファミコン
04	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ
05	バーチャルボーイ
06	ニンテンドウ64
07	PCエンジン
08	CD-ROM²
09	CD-ROM²+スーパーシステムカード／スーパーCD-ROM²
10	PCエンジンDUOシリーズ／DUO-R, DUO-RX
11	アーケードカード
12	PC-FX
13	メガドライブ／メガドライブ2／MEGA-JET／ワンダーメガ／ワンダーメガ2
14	MEGA-CD／MEGA-CD2
15	スーパー32X
16	セガサターン／Vサターン／Hサターン
17	ゲームギア
18	プレイステーション
19	3DO
20	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
21	プレイディア
22	レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
23	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
24	MSXシリーズ
25	PC-9801／8801シリーズ
26	DOS／V
27	マッキントッシュ
28	その他
29	何も持っていない
30	特に買いたくない

No.	表3 今号の記事
01	表紙
02	(本誌がつかんだFX特報)お嬢様捜査網
03	(本誌がつかんだFX特報)天地無用／ 魎皇鬼FX
04	(本誌がつかんだFX特報)ブルーブレイカー
05	(攻略大全XX)デア ラングリッサーFX
06	(攻略大全XX)ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション
07	(攻略大全XX)スーパーパワーリーグFX
08	(攻略大全XX)ヴァージン・ドリーム
09	(FX Navigator)続 初恋物語 修学旅行
10	(FX Navigator)ドラゴンナイト4
11	(FX Navigator)バウンダリー・ゲート ドーター・オブ・キングダム
12	(新着特報直送便)虚空漂流ニルゲンツ
13	(新着特報直送便)超神兵器ゼロイガー
14	(新着特報直送便)女神天国II
15	(新着特報直送便)はたらく☆少女 てきぱきワーキン♡ラブ
16	(新着特報直送便)みにまむなのにっく
17	(声優ストリート)声優ホットライン・岩男潤子
18	(声優ストリート)ピックアップフレッシュボイス・飯塚雅弓
19	(声優ストリート)キャラクタボイスインフォメーション
20	READER'S LAND
21	クリエイター養成講座
22	インフォスクラム
23	同人フリーマーケット
24	PC ENGINE&PC- FX DATA BANK
25	読者プレゼント
26	FXGA・GMAKERスターターキットプラス
27	(連載小説)ファイアーウーマン 纏組
28	ときめき放課後クラブ 第14回
29	アニメフリーク情報局
30	月刊アンジェリークファン
31	移植の泉
32	UL-TECH Wonder Land
33	新作発売カレンダー
34	(とじこみ付録)同級生2キャラ別名場面集
35	(特別付録)お嬢様捜査網リバーシブルポスター

No.	表4 ゲーム名
	……PCエンジン……
001	愛・超兄貴
002	あすか120%マキシマ バーニングフェスト
003	アドヴァンストV. G.
004	姐(あねさん)
005	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説
006	イースIV The Dawn of Ys
007	ヴァージン・ドリーム
008	エメラルドドラゴン
009	風の伝説ザナドゥII
010	カブキ一刀涼談
011	餓狼伝説SPECIAL
012	機装ルーガII
013	銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス
014	銀河婦警伝説サファイア
015	空想科学世界ガリバーボーイ
016	ゲッツェンディーナー
017	Go／Go／バーディチャンス
018	3×3EYES 三只眼變成
019	雀神伝説
020	将棋データベース 棋友
021	真怨霊戦記
022	スーパーリアル麻雀PVカスタム
023	スチームハーツ
024	スペースインベーダー ジ・オリジナルゲーム
025	スペースファンタジーゾーン
026	聖夜物語
027	卒業II ネオ・ジェネレーション
028	誕生 デビュー
029	DE・JA
030	デッド・オブ・ザ・ブレイン
031	天外魔境II卍MARU
032	天外魔境 風雲カブキ伝
033	天地無用／ 魎皇鬼
034	同級生
035	ときめきメモリアル
036	ドラゴンナイト&グラフィティ
037	ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説
038	熱血レジェンド ベースボーラー
039	はたらく☆少女 てきぱきワーキン♡ラブ
040	バザールでござーるのゲームでござーる
041	美少女戦士セーラームーンCollection
042	百物語 ほんとにあった怖い話
043	ぷよぷよCD通(2)
044	プライベート・アイ・ドル
045	プリンセスメーカー1
046	プリンセスメーカー2
047	ボンバーマン ぱにっくボンバー
048	マージャンソード プリンセスクエスト外伝
049	魔導物語I 炎の卒園児
050	女神天国
051	メタルエンジェル2
052	もってけたまご
053	モンスターメーカー 神々の方舟
054	Linda³
055	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編
056	レニーブラスター
057	ロードス島戦記II
	……PC-FX……
058	アニメフリークFXVol.1
059	アニメフリークFXVol.2
060	アニメフリークFXVol.3
061	アンジェリークSpecial
062	アンジェリークSpecial2(仮称)
063	お嬢様捜査網
064	きゃんきゃんバニーエクストラDX
065	キューティーハニーFX
066	銀河お嬢様伝説ユナFX
067	虚空漂流ニルゲンツ
068	紺碧の艦隊
069	上海 万里の長城
070	スーパーパワーリーグFX
071	鬼神童子ZENKI FX ヴァジュラファイト
072	全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ
073	続 初恋物語 修学旅行
074	卒業R
075	卒業IIFX
076	TEAM INNOCENT
077	チップちゃんキィーック／
078	超神兵器ゼロイガー
079	デア ラングリッサーFX
080	天地無用／魎皇鬼FX
081	天外魔境 電脳絡繰格闘伝
082	天外魔境IIINAMIDA
083	同級生2
084	ときめきカードパラダイス
085	となりのプリンセス(仮称)
086	ドラゴンナイト4
087	バウンダリーゲート ドーター・オブ・キングダム
088	パチ夫くんFX 幻の島大決戦
089	バトルヒート
090	パワードールFX
091	ファイアーウーマン 纏組
092	ファーランドストーリーFX
093	ブルーシカゴブルース
094	ブルーブレイカー
095	ペブルビーチの波濤(仮称)
096	ボイスパラダイス
097	スーパーリアル麻雀PV-FX
098	麻雀悟空 天竺
099	負けるな／魔剣道Z
100	マスターズ 遙かなるオーガスタ3(仮称)
101	みにまむなのにっく
102	ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション
103	女神天国II
104	ラスト・インペリアル・プリンス(仮称)
105	ルルリ・ラ・ルラ
106	リターン・トゥ・ゾーク
107	リトルキャッツ
108	ルナティック・ドーンFX
	……PC-FXGA……
109	んーにゅー(仮称)
	……LD-ROM²……
110	UFO&E・T

アンケートに答えるうえでの注意

1. 記入はていねいに、しっかりと

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください(ボールペンの赤や色鉛筆は不可)。

2. 数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例：[ ][ ][10] 良い例：[0][1][0]

3. 間違えやすい数字に注意

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：[1][4] 良い例：[1][4]

4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

5. 移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。

FXGA GMAKERスターターキットプラス

DOGAGENIEモデラー

発売近づく!

プラスで実現される新機能

ＦＸのゲームを作るためのツール『GMAKER』に「スターターキットプラス」という新しいツールソフトが発売される。この「～プラス」には、昨年末発売されたＦＸＧＡで使用するプログラム言語やツールが収録されている。機能については下の囲み記事を参照してほしいが、ここでは大きくなにが変わったのかを紹介しよう。



⬆『ＧＭＡＫＥＲスターターキットプラス』の発売日は６月の予定。価格は未定。DOS/V版も出るぞ

最も変わった点は､｢SCSＩドライバ・CDエミュレータ」の機能が加わったことだ。従来は、パソコンのハードディスク上にあるファイルを使用することはできなかった（フロッピーディスクのみ対応）のだが、この機能によりハードディスク上にグラフィックなどを置いておき、必要に応じてグラフィックを読み出すことが可能となった。より本格的なゲームが作れるようになるぞ。

もう１つ大きな点は、「アセンブラ」を収録した点だ。C言語の開発環境は前回の「スターターキット」に収録されているので、この「プラス」と合わせて使えば、より高速なプログラムを作成することができる。プロのゲームプログラマーでも大事なところはアセンブラで作るというくらい重要な言語なのだ。

スターターキットプラスの新機能

○ファイル一覧

①SCSＩドライバ・CDエミュレータ

GMAKERスターターキットでは、メモリ上および、ＰＩＯを使用してのプログラムの実行環境を提供しましたが、SCSＩドライバを提供することにより、SCSＩを使用しての実行環境を提供します。

CDエミュレータを使用することにより、HDにCD上のデータを仮想的に配置し、エミュレーションを行うことができます。そのことにより、PC-FX用のCD-ROMプログラムの開発を行うことが可能になります。

②アセンブラ

GMAKERスタータキットでは、C言語による開発環境を提供しましたが、アセンブラを含めたプログラム開発ができる環境を提供します。これにより、より高速なプログラムの作成が可能になります。

また、アセンブラを使用するにあたって､PC-FXのCPUであるV８１０のマニュアルも同梱します。

③ライブラリ
1)SCSＩライブラリ
2)マウスライブラリ

④グラフィックエディタ（Windows用ツール）

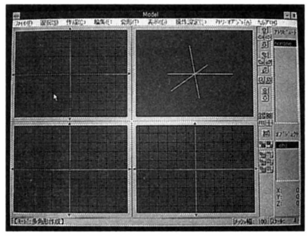
⑤サンプルプログラム
1)ＭＩＸＰＬＡＹのサンプル（SCSI. HuC6271）
2)ＰＳＧのサンプル
3)画像表示のサンプル（HuC6270，HuC6272）

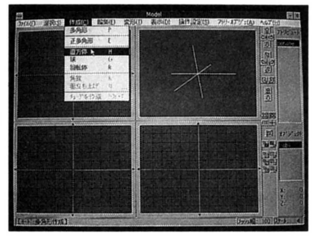
（2月14日付け広報資料より）

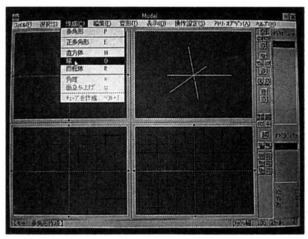
DOGAGENIEモデラー

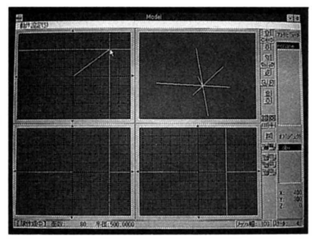
前号の｢DOGAGENＩE講座」でも触れられていたが､いよいよ｢DOGAGENＩEモデラー」が提供される。今のところ配布方法その他については未定とのことだが、６月くらいには、出ているとのこと。

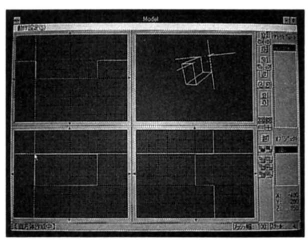
今までは、物体をいちから作ることができなかった『DOGAGENＩE』だったが、このモデラーによって好きな物体を作ることができるようになる。操作方法は、従来とかわらずWindows上でマウスを操作するだけ。サンプルデータも豊富でとっつきやすい。

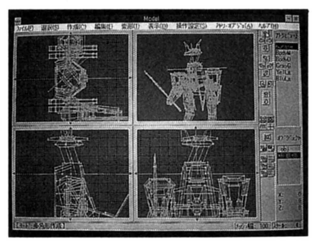

⬆『ＤＯＧＡＧＥＮＩＥ』と同じレイアウトで慣れた人には便利

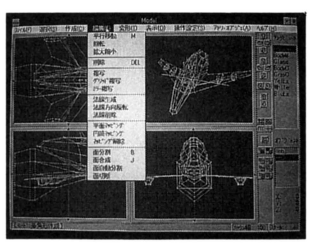

⬆基本的な物体については、あらかじめ用意されている

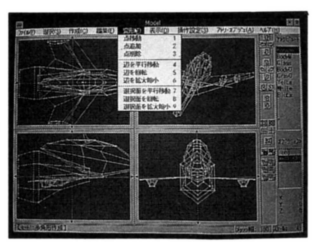

⬆たとえば「球」を選ぶときは、好きな大きさに設定すればよい


⬆中心点から半径をドラッグして伸ばしてやれば大きさが変わる


⬆「直方体」を元にいろいろな形に変えていくこともかんたん


⬆こんな複雑な物体も直方体や球の組み合わせでできている


⬆物体を変形させることもできる。左右対称の物体なら半分作ってコピーする


⬆そのほかにも物体を変形させる機能が多数用意されている

ファイアーウーマン

PCエンジンファン オリジナルストーリー

朝早くから、白鷺学園の校門前にたたずむ女子中学生。なにやら人を探しているようす。困った人を見つけたら、ほっておけないのが纏組のメンバー。女の子の代わりに人捜しをかってでるが、はたしてうまくいくのだろうか…。

纏組 まといぐみ

著者　早見裕司	イラスト むっちりむうにい
	
1961年7月13日生まれ。代表作は小説『強殖装甲ガイバー』、『モルダイバー』など。趣味はパソコン通信。	9月8日生まれのまんが家。散歩が趣味のA型の女性。最新作は『小娘オーバードライブ』。

第1話 Sの悲喜劇

初冬の朝の校門を目指し、駆けていくのは桂木さやかと藤川わたる。どちらも白鷺学園高等部、二年の同級生である。いつもながら、遅刻を気にしての駆け足だ。特に今日は、ついつい遅れる魔の月曜日。焦るのも当然。

とはいえ、霜が降りた舗道はすべりやすい。そんなにあわてると——言ったそばから、わたるが派手にすっころんだ。

「いってぇ……」

「だいじょうぶ？」

さやかが手を貸してやる。

「平気、平気。こんなの——」

言ったわたるは、顔をしかめる。腰を思いっきり打ったらしい。

「ったく、ドジなんだから」

「そういう言い方、すんなよな」

わたるは口をとがらせる。さやかのボディガード役を自称しているのだが、どうも頼りないのは、今の一件でもお分かりの通り。

と、ふたりの脇をゆっくりと走り抜けた黒いリムジンが目の前で止まった。降りてきたのは、見慣れた顔。こちらへと微笑んだ。

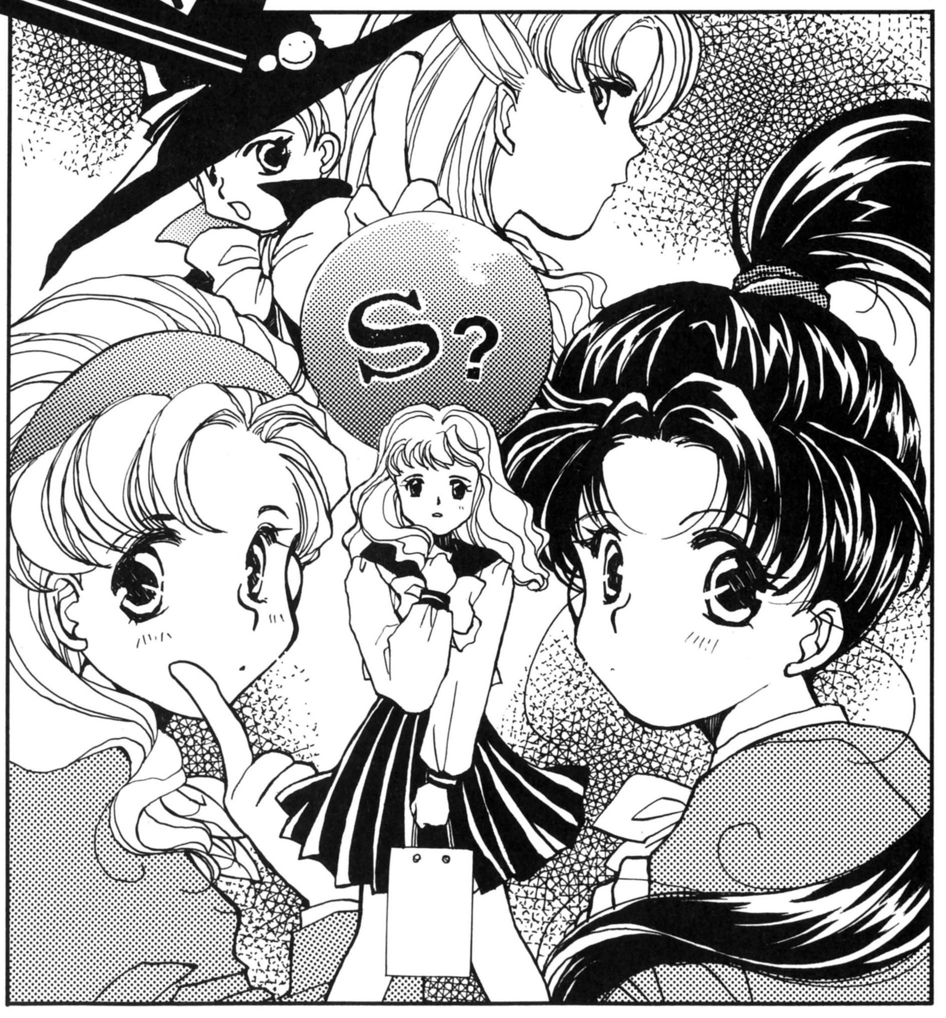
「おはようございます」

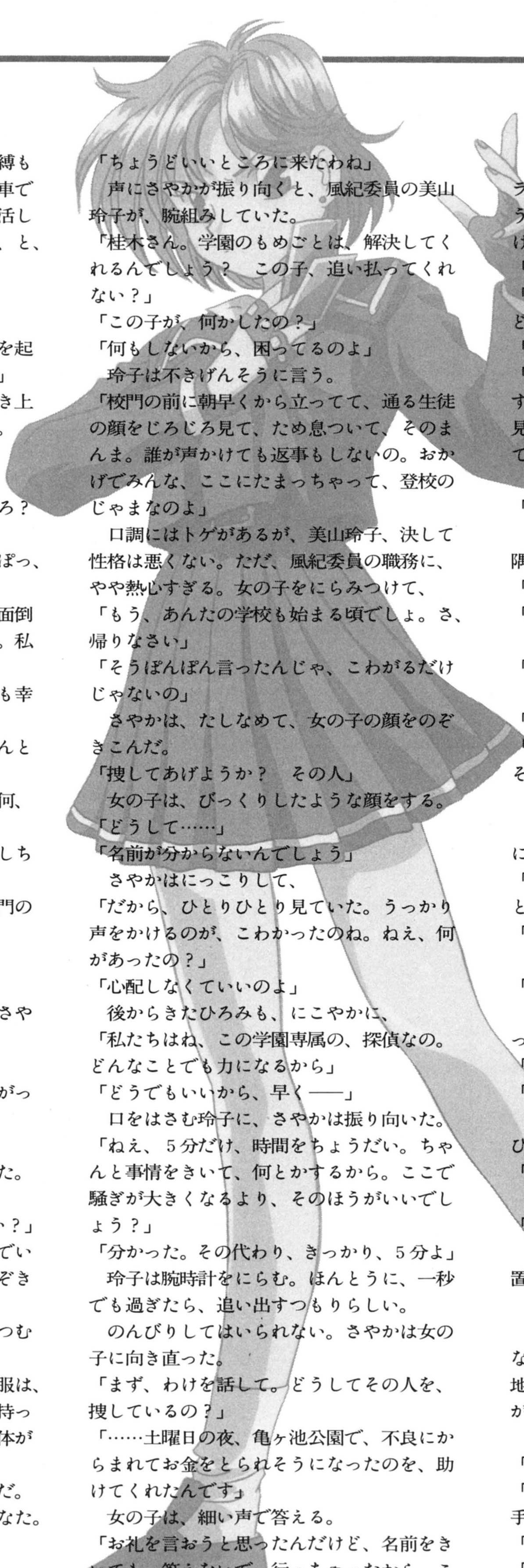
一年の瀬田ひろみが、深ぶかと頭を下げる。

「どうしたの？　車なんか乗っちゃって。まさか、また——」

さやかが顔を曇らせたのには、少しばかり事情がある。

ひろみは、財閥のご令嬢。厳格な祖父にかわいがられている。そのかわいがりようが過ぎて、あまりにも窮屈な生活がたまらなくなり、家出をしたことがあったのだ。それを助けたのが、さやかたちである。





どうにか騒ぎはおさまって、祖父の束縛も解けた。それからは他の生徒と同じく電車で通っていたのだが、車での送り迎えが復活したとは、また締め付けが厳しくなったか、と、さやかは心配したわけだ。
「ちがいます、さやかさん」
ひろみは微笑んで、
「最近この辺で、たちの悪い不良が事件を起こしているので、おじいさまが心配して」
「そういや、うちの学校でも、金とか巻き上げられた子がいるみたいね」と、さやか。
「ほっとけないかも」
「でもさあ」わたるが口をはさむ。
「ひろみちゃんは、京介が守ってくれるだろ？お宅のじいさん、まだ認めてないの？」
京介、という名前をきいて、ひろみはぽっ、と赤くなる。
「それは……でも、あまり京介さんにご面倒をかけてもいけないって、おじいさまが。私も、そう思いますし」
「相手がひろみちゃんなら、かけられても幸せだろうけどね」
言ったわたるを、さやかがグーでこつんとぶった。
「道もひとりで満足に歩けないヤツが、何、一人前のこと、言ってんのよ」
「ひでえなあ——って、おい。のんびりしちゃいられないよ」
言われてさやかが腕時計を見ると、校門の閉まる十分前。
「やば。ひろみちゃん、急ごう！」
「俺は？」
わたるが首をかしげるのを無視して、さやかたちは学校へと急いだ。

◆

校門前には、生徒たちがガヤガヤと群がっていた。
「しまった！　遅れたか」
わたるは言うが、ひろみが首をかしげた。
「まだ予鈴は鳴っていませんけれど」
「ちょっと。なんか、おかしいんじゃない？」
どうやら生徒たちは、誰かを取り囲んでいるようす。さやかは人垣に近づいて、のぞきこんだ。
生徒の輪の中に、女の子がひとり、うつむいて、立っていた。
小柄で髪の長い、まだ幼い顔立ち。制服は、近くの公立中学のものだ。手に、紙袋を持っている。高校生に取り囲まれて、小柄な体がおびえて、震えている。
さやかは人をかきわけて、中へと進んだ。
「はい、ちょっとごめん。……ねえ、あなた。どうしたの？」
女子中学生は、顔を上げた。
「あの……」
「ちょうどいいところに来たわね」
声にさやかが振り向くと、風紀委員の美山玲子が、腕組みしていた。
「桂木さん。学園のもめごとは、解決してくれるんでしょう？　この子、追い払ってくれない？」
「この子が、何かしたの？」
「何もしないから、困ってるのよ」
玲子は不きげんそうに言う。
「校門の前に朝早くから立ってて、通る生徒の顔をじろじろ見て、ため息ついて、そのまんま。誰が声かけても返事もしないの。おかげでみんな、ここにたまっちゃって、登校のじゃまなのよ」
口調にはトゲがあるが、美山玲子、決して性格は悪くない。ただ、風紀委員の職務に、やや熱心すぎる。女の子をにらみつけて、
「もう、あんたの学校も始まる頃でしょ。さ、帰りなさい」
「そうぽんぽん言ったんじゃ、こわがるだけじゃないの」
さやかは、たしなめて、女の子の顔をのぞきこんだ。
「捜してあげようか？　その人」
女の子は、びっくりしたような顔をする。
「どうして……」
「名前が分からないんでしょう」
さやかはにっこりして、
「だから、ひとりひとり見ていた。うっかり声をかけるのが、こわかったのね。ねえ、何があったの？」
「心配しなくていいのよ」
後からきたひろみも、にこやかに、
「私たちはね、この学園専属の、探偵なの。どんなことでも力になるから」
「どうでもいいから、早く——」
口をはさむ玲子に、さやかは振り向いた。
「ねえ、5分だけ、時間をちょうだい。ちゃんと事情をきいて、何とかするから。ここで騒ぎが大きくなるより、そのほうがいいでしょう？」
「分かった。その代わり、きっかり、5分よ」
玲子は腕時計をにらむ。ほんとうに、一秒でも過ぎたら、追い出すつもりらしい。
のんびりしてはいられない。さやかは女の子に向き直った。
「まず、わけを話して。どうしてその人を、捜しているの？」
「……土曜日の夜、亀ヶ池公園で、不良にからまれてお金をとられそうになったのを、助けてくれたんです」
女の子は、細い声で答える。
「お礼を言おうと思ったんだけど、名前をきいても、答えないで、行っちゃったから。これを、渡したいんです」
開けて見せた紙袋の中には、手編みのマフラー。茶色に赤い水玉と、趣味はどうかと思うのだが、ふた晩で編むとはすごい。それだけ思いが強いのかと、さやかはうなずいて、
「分かった。それで、不良の数は？」
「5、6人でした。向こうも強そうだったけど、あっという間に——」
「なるほど。どんな感じの顔だった？」
「それが、よく分からないんです。もう5時すぎて、暗かったから。ただ、すらっとした、見上げるような長身で、この学園の制服を着てました。それと——」
女の子は、セーラー服のポケットを探った。
「いなくなった後に、これが落ちてたんです」
さやかは受け取った。男物のハンカチだ。隅に『S』、と縫いとりがあった。
「他に、何か特徴は？」
「あ——そういえば……」
女の子が言いかけたとき、
「さあ、もういいでしょう」
玲子が、割って入った。
「ちょっと待ってよ。まだ手がかりが……」
「6分たったわ。私としては最大限の譲歩よ。それに、もう——」
言ったとき、ぴたりと始業のベルが鳴った。
あきらめるしかない。さやかは女の子の肩に手をかけて、
「3日たったら、また来て。それまでに、何とかするから」
「お願いします」
ぴょこんと頭を下げて、女の子は、
「……運命の、出会いだと思うんです」
恥ずかしそうに言うと、いちもくさんに走っていった。
「運命の出会い、ねえ……」
「ロマンチックですね」
ひろみが、目を輝かせる。さやかは、首をひねった。
「そうは言っても——」

◆

「手がかりがこれだけじゃ、ねえ」
さやかはハンカチを、ぱさっ、と机の上に置く。
昼休みの、保健室。
ここがさやかとひろみたち、学園の事件をなんでも解決する、人呼んで『纏組』の本拠地だ。もうひとり重要なメンバーがいるのだが、今日はまだ、姿を見せない。
ひろみがハンカチを取り上げた。
「高級品ですね。お金持ちなのかしら」
「でなけりゃ、刺しゅうなんてしないかもね。手縫いだもん」
「S、は、イニシャルですよね」
「たぶんね。名前か苗字か、分からないけど」
「苗字だと思うよ」



酒井涼子

通称、火消しのお涼。ゴチャゴチャした面倒くさい事が大嫌いで短気。しかし、滅多なことでは動じない、という点でクールかも。決断力に富み、運動神経抜群。
●3年B組　所属：纏組一番纏　BWH：80／58／82

　机の向こうで、わたるが言う。
「ふつうの男子なら、自分を名前では呼ばないと思うな。イチローなら別だけど」
「そうとは限らないんじゃないか」
　聞いていた津島京介が口をはさむ。
　彼こそが、ひろみの家出に手を貸し、妨害する祖父の部下から体を張って彼女を守った、白馬の騎士だ。以来、纏組の一員として、ひろみと行動を共にしている。
「たとえば、女の子からプレゼントされたものだったら、名前を刺しゅうしたのは、彼女かもしれない」
「まあ、先入観は持たないほうがいいよね」
　さやかはうなずいて、
「苗字と名前のどっちかがS。あとは、言葉から推理するしかないけど。ねえ、ひろみちゃん。あの子の背たけ、どれくらいだった？」
「私と、ちょうど同じくらいでした」
「157か……それで、見上げるような、だから170、ぐらいかな？」
「ううん、180以上、あるんじゃないかしら。170って言ったら、藤川さんと同じでしょう？でも、失礼ですけど藤川さんのこと、見上げるような、なんて思いませんもの」
「京介くんなら？」
「それは……」ひろみは顔を赤くする。
「私の主観で言えば、そんなふうに思えますけど、そこまで高くは――」
　ちなみに京介の身長は175。
「だよね。彼女もそう思ったかもよ」
　さやかは別に、ひやかしたわけではない。可能性を考えているのだ。
「まあ、170以下は、とりあえず除外してもいいんじゃないかな」
　京介が、冷静に言った。
「少しは的を、絞ったほうがいい」
「そうだね」
　さやかはうなずいて、
「それで、かなり強い人だよね。5、6人の不良を、ひとりで追い払ったんだから」
「気になるんですけど――」
　ひろみは、ためらいがちに、
「なぜ、名前を言わなかったんでしょう」
「カッコつけなんじゃないの？」
　わたるの言葉に、さやかは首を振った。
「見かけ倒しのやつなら、知らない子のために、それだけの人数を相手にしたりはしないよ。きっと、何か、わけがあるんだと思う」
「だったら、すなおに名乗り出てくれるでしょうか」
　ひろみは心配する。
「それは場合によりけりね。ことによっては、あの子にあきらめてもらうことになるかも。どっちにしても、事情を調べなきゃ」
　言っているところへ、顧問の青山先生が入ってきた。英語の美人教師だ。今日もタイトなスーツで、見事に決めている。纏組は正式なサークルでもないのだが、活動は学園長も公認で、こうして顧問もいるのであった。
「はい、ご注文のものよ」
　ぽん、と机に置いたのは、全生徒の名簿。わたるがめくって、え？　という顔をする。
「先生、これ、クラスと名前しか、書いてないじゃないですか」
「of course、当たり前」
　青山先生は一喝した。
「プライベートなデータなんか、いくらあなたたちにでも、見せるわけにはいかないわ」
「おい、さやか。何とかならないのかよ。お前のばあさんに頼んで――」
「黙れ」
　さやかも、冷たく一言。
「確かに婆ちゃんは学園長だけど、けじめってもんがあるでしょ。どんな手を使ってもいいんなら、学園長に呼び出しかけさせりゃいいのよ。それじゃあたしたちのいる意味がない、って思わない？　生徒のことは、生徒で解決しなくっちゃ」
「そういうもんですかねえ」
「いいからほら、ここからSのつく生徒を書き出して」
　みんなは手分けして、名簿を写し始めた。
「昼休み中には無理だな」
　京介が、冷静に言う。
「コンピュータに入っていれば、6分で検索できるんだが」
　なぜ6分、なのかは分からないが、機械には強い京介だから、理由があるのだろう。
「人手が欲しいなあ。こういう時に限って、涼子先輩はいないし――」
　わたるがぼやいたとき、
「あたしを呼んだかい」
　声と同時に現れたのが、纏組のリーダー格、火消しのお涼こと、3年の酒井涼子である。腕と度胸と気っぷのよさは、学園一。
「あ、先輩。待ってましたよ」
　わたるの言葉をさやかが引き継ぐ。
「事件――っていうほどじゃないけど、人手がいりそうなんです」
「ごめん、遅れて。ちょっと野暮用でさ。で、何なんだい？」
「このハンカチの持ち主を……」
　さやかが説明する間、涼子は耳の、ルビーのピアスをいじりながら、ハンカチをじっと見ていたが、やがて、顔をそむけて一言。
「やめときな」
「どうしてですか？」
　さやかは驚く。涼子にしては、いつになく、冷たい態度だ。
「どうせ、大した野郎じゃないさ。名前も言わないで消えるなんて、キザな奴じゃないか。見かけ倒しだよ。その子をがっかりさせるだけだね」
「でも、大勢を相手にしてるんだから、いいかげんな人間じゃないと思うんです」
　さやかは言うが、涼子はクールに、
「とにかく、気が向かないね。あたしはこの件、下りるよ。やりたいんなら、勝手にするんだね」
　言い捨てると、出ていってしまった。
「何だろ？　あの態度」
　さやかは不思議でならない。どんな小さなことだって、困っている者を放っておく涼子ではないのだ。
「きげんでも、悪いのかなあ」
「それにしても、へんです」
　ひろみも、首をかしげる。
「動いてもみないで、やめろ、だなんて……あっ、もしかしたら」
　ひろみは、ハッと思いついて、
「その人、涼子先輩の、彼じゃないかしら。ハンカチを見ていた時、なんだか表情がおかしかったし」
「彼氏？　そんなの、いないじゃない。いたら、あたしたちが知らないはず、ないもん」
「片思いかもしれません。涼子先輩が好きになるくらい、強い人、とか」
　しかし、さやかは納得がいかない。
「だからって、あれはないと思わない？　まさか中学生に、その人を取られるなんて心配、涼子先輩が、するわけないよ」
「とにかく――」京介が言う。
「涼子さんは、何かを知ってる。その可能性は、充分にあるね」
「よし、分かった」
　さやかは立ち上がった。
「ひろみちゃんと京介は、Sのイニシャルの人間を、全部、当たって。あたしとわたるは、涼子先輩を探ってみるから」
　それで話はまとまって――。

◆

　放課後、やっとリストができた。
「256人、なんて……」
　ひろみは、ため息をつく。
「国勢調査みたい」
「まあ、地道にやるしかないだろうね。きっと見つかるさ」
「でも、相手がほんとうのこと、答えてくれるとは限らないでしょう」
「その時は、これを使おう」
　京介、カバンから取り出したのは、何やら小さな機械である。
「嘘発見器だよ。ここを握ってもらって質問して、答えが嘘だったら、ランプがつく」
　京介の発明品らしい。



桂木さやか
健康美人が最大の魅力の天真爛漫お元気娘。好奇心が旺盛で、トラブルメーカー。
聡明で状況把握力に優れ、合気道の心得もある。白鷺学園園長、石原ふさの孫娘。
●2年B組　所属：纏組二番纏　BWH：82/60/83

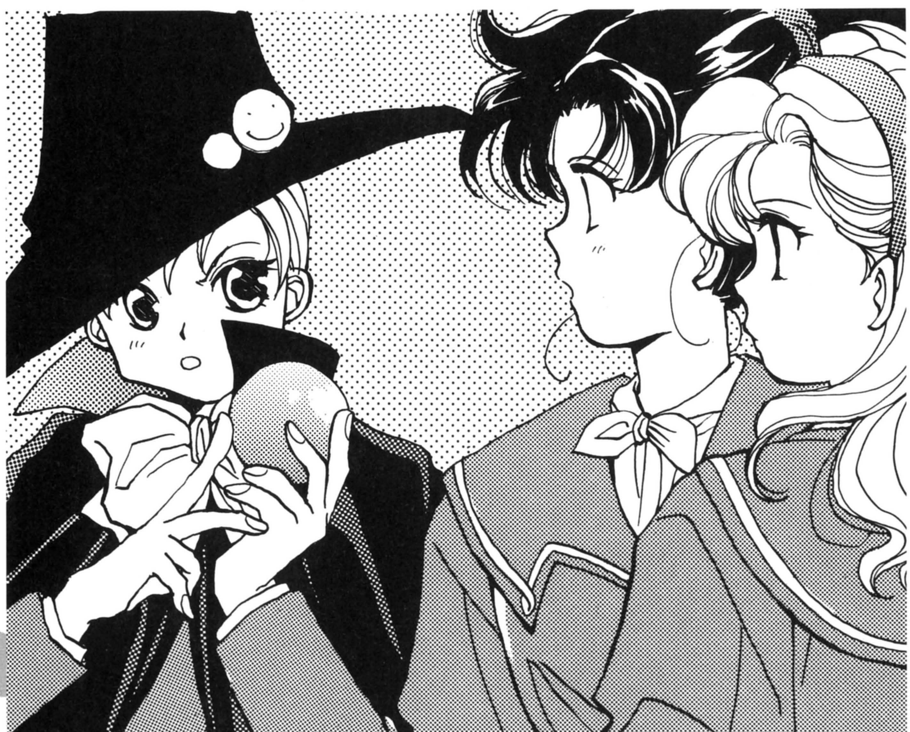
「でも、協力してくれるかしら」
　ひろみはあくまで心配性だ。
「嘘発見器にかけられるなんて、いやだ、って言われると思うんですけど」
「協力してくれなかったら、そいつが怪しい、とも言えるだろう？　隠したいことがあるんだろうから。そうしたら、裏を探ればいい」
「ああ……」
　ひろみは尊敬のまなざしになって、
「じゃあ、一緒に、お願いします」
　とリストをめくったが、「あっ」と小さな声を上げた。
「どうしたの？」
「紅――さんが、入っているんです」
　さん、を付けるまで、間があった。
「あいつか」
　京介も、眉をひそめる。
　紅慎輝郎、学園の嫌われ者である。ひろみにはかなわないが、まあまあの金持ち。しかし、人格のほうは、かなわないどころではない。人を見下し、世界は自分を中心に回っていると思いこんでいる奴だ。
「当たってみないわけにもいかないだろう」
「いやです。あの人とは、話したくもないわ」
　ひろみは、激しく首を振った。
　あいつのおかげでどれだけ、金持ちイコールいやな奴、の固定観念が広まっていることか。ひろみまで、迷惑をこうむっているのだ。
「あんな人が、女の子を助けたなんて、認めたくありません」
「じゃあ、後回しにしようか」
　京介も、ひろみの気持ちは分かっているから、無理は言わない。
「今の時間なら、図書館で勉強している人が多そうだな」
「ええ。そこから、始めましょう」
　二人は図書館へと歩き出した。

◆

　一方こちらは、校庭である。
　ずんずん歩いていく涼子の後を、さやかとわたるが、こっそりと尾行している。
「涼子さんの後、つけるなんて、気が引けるなあ……」
「だからって顔隠してどうすんの！」
　さやか、わたるをグーでぶった。
　気づかぬ涼子は、サークル棟を回って、プールのほうへと歩いていく。この季節には、人けのない場所だ。
　学園の中は、立ち木が多い。幹から幹へと隠れながら、さやかたちは近づき、樹の陰から、そっとのぞいた。
「あっ」
　さやかとわたる、二人の口から、同時に声がもれた。
　確かに涼子は、男子生徒と会っていたのだった。
　涼子も165はあるが、それでも小さく見えるほどの長身。それに加えて、
「ただ者じゃ、ない……」
　さやかが、小声でつぶやいた。合気道の心得があるから、身のこなしで相手の強さは分かる。かなり、条件に合った男子だ。
　二人は何やら、言い争いをしているようすだ。ちょっと深刻なようす。
　と、さやかが思わずあっ、と声を上げそうになって、口を押さえた。
　涼子が男の顔を、思いっきり、平手ではたいたのである。

◆

　図書館では、ひろみと京介が、20人ほどに当たったのだが、収穫はなかった。
「次は、サークル棟へ行こう」
「ええ」
　いったん校庭へと出ようとした二人の前に、
「ちょっと待ってよ」
　立ちふさがった者がいる。
「……岡田さん……」
　ひろみが、一歩、下がった。
「キミたち、今すぐ手を引くんだね。災いを起こしたくなかったら」
　水晶玉を胸に構えて、鋭い声を上げたのは、岡田花奈。オカルト研の部長、自称・学園一の占い師である。それらしい帽子とマントを着てはいるのだが、あまり神秘的な感じはしない。というのも、きつめの目つきにショートカット、活発そのものな外見で、性格も、飾りっ気がないからだ。ちょっとなさすぎるのが、難点でもある。
「どうして、君が？」
　京介がきくと、
「水晶玉が、言ったんだよ。キミたちが関わると、不幸な人間が出る、ってね」
「どうして不幸になるんですか」
　立ち直って、ひろみはきいた。花奈は隠しごとをしない人間だ。ずばりときいたほうがいい。
「他校の、それも中学生が、うちの生徒に言い寄るなんて、10年早いってことだよ。それが、災いの原因になるんだ」
　占いというより、本音っぽい答。
「10年ってことはないと思うけど」
　京介が、ことさら冷静に言う。
「2、3年もたてば、高校生だよ。うちに来るかもしれない」
「だったらなおさら、気に入らないね。男目当てで、学園に来るなんて」
「下品な言い方、やめてください」
　ひろみは、きっぱり言った。
「女の子の純粋な気持ちを、いやしめるなんて、先輩でも許せません」
　こういう時のひろみは、全身に、気迫が満ちている。さすがの花奈もたじろいだが、
「とにかく、忠告は、したよ。これで何が起こっても、ボクは知らないからね」
　言い捨てて、去っていった。





瀬田ひろみ
瀬田財閥の令嬢で世間知らず。少々おっとりしている印象を受けるが、なかなかのしっかりもの。教養があり、豊富な知識を誇る。運動神経は鈍いが、手先は器用。
●1年A組　所属：纏組三番纏　BWH：85／63／85

「起こすのは、あの人なんじゃないかしら」
見送って、ひろみはつぶやく。
「自分に相談されなかったのが、気に入らないのかもしれません」
「そこまで陰険じゃないと思うけど——」
京介はつぶやく。花奈は陰謀をたくらむような人間ではない。ただ——
「あいつ、占いをきかないと、実力行使に出るからなあ」
そこが、問題なのだ。
京介も、困ったようすで、
「こうなったら、何としても僕らで、Ｓの男を見つけるしかないね」
「ええ」
ひろみは、うなずいた。

◆

涼子は立ち去り、頬を押さえた男子生徒は、ぼうぜんと立ち尽くしている。さやかは迷った。こんな時に声をかけるのは……しかし、こちらも急ぐのだ。ええい、と覚悟を決めて、木陰から出よう——としたところで、わたるが袖をひっぱった。
「よせよ。男にとっては最悪の瞬間だぜ。明日にしてやりなよ」
「だけど、この人がＳの人なのか、聞いとかないと次の手が打てないよ」
「たとえそうでも、今は答えてくれるわけ、ないって」
ごちゃごちゃ話し合っているのに、男子生徒は気づいたらしく、
「誰だ？」
すごみのある声をこちらへ投げた。
観念して、さやかとわたるは、出ていく。
「見てたのか？」
男子、かなり頭に来ているようす。
「いや、その、全然……」
ごまかそうとしたわたるに、再びグーをかませて、さやかは、ぺこりと頭を下げた。
「ごめんなさい。あたしたち、涼子先輩を見張っていたんです。それで、みんな、見てしまいました」
殴られるのは覚悟だったが、男子生徒は、ため息をついた。
「そうか……口封じ、したいところだけど、今さらカッコつけても、始まらないな」
「誰にも言いません」
さやかはすかさずフォローして、
「ただ、教えてほしいことがあるんです。今はそういう気持ちになれないでしょうけど、お願いですから答えて下さい。あの——涼子先輩とつきあってらっしゃるんですか？」
「なんでそんなこと、答えなきゃならないんだ？」
男子生徒は、一瞬、むっとしたが、
「こんな時にごめんなさい。でも、とてもだいじなことなんです。ぜったい、ひとには言いませんから」
さやかの必死な表情に、感じるものがあったらしく、肩の力を抜いた。
「確かに、俺は涼子につきあってくれって申し込んだよ。断わられた。『今は誰ともつきあう気はない』ってね。ああいう奴だから、俺も覚悟はできてたけど、一度だけデートしてくれ、それであきらめるから、って頼んでみた。義理固いよな。土曜の午後、映画を見て、夕方まで喫茶店で話し相手になってくれた」
「ちなみに映画は何を？」とわたる。すかさずさやかのげんこつが飛んだ。
「すみません、話の腰を折って。それで——」
「それでふっきるつもりだったんだが、話してみたら、ますますいい子だって分かって、どうしてもつきあってくれ、って頼んだんだ。頭を下げてさ。そしたら、『しつこい男はきらいだね』、でバチン。情けないよな」
「そんなこと、ないと思います」
さやかはフォローに懸命だ。
「涼子先輩はああいう性格だから、その、きつい、っていうか、めちゃめちゃっていうか、とにかくあなたは、悪くないです。ぜったい」
「ありがとう」
男子生徒は微笑して、
「まあ、こんな俺じゃ、彼女には、ふさわしくないんだろうな。向こうから振り向いてくれるように、ならなきゃね」
さやかは、じんと来る。こういうりっぱな心がけの相手を、あっさり袖にする涼子はぜいたく者だ。ああ、わたるに、３％の消費税分でも、こんな男らしさがあったなら……。
「俺の顔に、なんかついてる？」
わたるは不思議そう。
「なんでもない」
ため息をついて、さやかは、
「分かりました。そのことは、忘れます。でも、教えてください。その土曜日の、五時過ぎに、涼子先輩と別れた後で、亀ヶ池公園を通りませんでしたか？」
「いや。時間はそのくらいだけど、俺の家は、街から逆方向だよ」
「そうですか……もう一つだけ。あの、あなたのお名前は？」
「そんなことまで聞くのか？」
男子生徒は、ちょっとあきれて、
「脇田亮一。これで尋問は終わり？」
「あ、はい、ほんと、ごめんなさい」
さやかは頭を下げて、すばやくその場を離れた。
「どこも、Ｓじゃなかったな」
あわてて後を追いながら、わたるが言う。
「しかも、彼氏でもなかったみたい」
さやかは、ため息をついた。
「この線は、消えたか……あとは、ひろみちゃんたちに期待するしかないなあ」

◆

「だめでした……」
ひろみがうなだれる。
三日目の朝早く。今日が約束の日なので、さやかたちは朝早く、保健室に集まった。わたるは見張りに、校門に立たせてある。だが——。
名前にＳがつく男子生徒を、ひろみと京介は片っぱしから調べたが、ハンカチの持ち主はいなかった。
中には相手がかわいい中学生との噂をきいたらしく、『それ、俺！』と言う奴もいたが、京介の嘘発見器に引っかかり、ほとんどは、あっさり白状、しつこい奴も、裏はとった。誰もあの日、公園へは行っていないのだ。
「255人、全員にきいたんだが」
京介の言葉に、さやかは、えっ？　という顔になった。
「ひとり、足りないんじゃない？」
「さやかさん、それは……」
ひろみが言いかけた時、保健室の戸が、がらりと空いた。
「紅……くん。何の用？」
さやかも、呼び捨てにしたいところを、かろうじて『くん』を付ける。
「返して欲しくてね。僕のハンカチ」
きざったらしいポーズと口調で言ったのは、成金野郎の紅慎輝郎なのであった。
「さやかさん……この人なんです。あとひとり、って」
ひろみが、小声で言う。
「きいてみたく、なかったんです」
「気持ちは分かる」
さやかは、うんうんとうなずいて、
「それじゃ、あんたが女の子を助けた、とでも言うつもり？」
「事実さ」と紅。
「信じない」
さやかの言葉に、ひろみと京介も、深々とうなずいた。
「金でもばらまいた、って言うんなら別だけど、あんたが、不良相手に自分から立ち向かうなんて、動物園のチンパンジーがしゃべるよりも、あり得ないことだもの」
「確かに僕は、暴力は好きじゃない。育ちがいいもんでね」
紅は、しゃあしゃあと言う。
「だが、女の子が危険な目に会っているのを見捨ててはおけないさ。使いたくはなかったが、この拳で、叩きのめしてやった。そう——六人はいたが、敵じゃなかったね。まあ、恩を売るつもりはないから黙っていたが、聞けば向こうは、お礼が言いたいと言う。それを



藤川わたる ひょうきん者で、一家に一人いれば退屈しないですみそうなお調子者。すけべだしイタズラ好きでよく問題を起こす問題児だが、根は正直で本当に大切なもののためには必死でそれを守ろうとするなど男気のある好人物。●２年Ｂ組　所属：纏組

断わるのは、かえって失礼だろう？」
「あなたにそんな奥ゆかしさが、あってたまるものですか」
「落ちついて、ひろみちゃん」
怒り心頭に発したひろみを、さやかは押さえて、紅に向き直った。
「なるほど、あなたは確かに背も高いし、街へ出ていたんだったら、あの公園を通ってもふしぎじゃない。名前を刺しゅうした、高級なハンカチを持ってても、おかしくないでしょうね。でも、もう一つ、本人なら必ず持っていなければならないものがある。それを、見せてちょうだい」
「もう一つ？」
「不良を叩きのめせる、腕よ」
さやかは、合気道の構えをとった。
「おいおい、レディとは争えないね」
口だけはあいかわらず達者だが、明らかに紅、腰が引けている。
「いいえ、見せてもらいましょう」
ひろみも、きっぱりと言う。
「このハンカチには、女の子の真心がかかっているんです。それを手に入れたいなら、証明して見せてください」
紅が、何か言いつくろおうとした時……。
「大変だ！」
わたるが駆け込んできた。
「オカルト研の岡田が、例の女の子に、因縁つけてるんだ。校門の前で」
「もう来たの？」
さやかは、紅に向き直った。
「あんたの相手はしてられない。ただ、あたしたちをだまそうって言うんなら、その拳だけでも鍛えておくことね。そんなやわな手じゃ、幼稚園児でも倒せないってこと。なんならいつでも、相手になるからね！」
びしっと決めると、まだ何か言いたそうな紅を残して、校門へ急いだ。
後に続くひろみも、ひとこと。
「紅さん。真実は、お金では買えないんです。よく、覚えておいて下さい」

◆

「去れ！　さもないと、必ず、災いが降りかかるからね」
校門の前では、岡田花奈が、おびえる女の子に、水晶玉をつきつけている。災いが降りかかる『からね』、と決めつける占いがあっていいのかどうかと思うが、本人は真剣だ。
「やめなさい！」
駆けつけたさやかの声に、花奈は振り向く。
「ボクは、占いの結果を告げているだけだよ。それともキミたち、Sの男が誰かつきとめたっていうの？」
「それは……」
さやかは口ごもる。
「ほら、ごらん」
花奈は勝ち誇ったように、
「出てこないのは、迷惑だからだよ。無理に明かそうとすれば、学園に災いが降りかかるんだ。――だから、さっさと消えなよ」
と、後半は女の子へのセリフ。
「確かに、迷惑ではあるわね」
と、脇から、風紀委員の玲子も言う。
女の子は、唇をかんで、泣きそうになっている。さやかは助けたい、だが、言葉がない。どうしよう……と困りきった、その時――。
「そのくらいにしときな」
現れたのは、涼子であった。
「中学生をいじめちゃ、風紀委員の名前に傷がつくよ」
これは玲子へ。続けて花奈に、
「あんたの水晶玉は、ガラスらしいね。学園に、災いなんか起きないよ。このあたしが、保証する」
「何の証拠があるっていうのさ？」
花奈が叫んで、ふたりはにらみ合った。焦ったのは、さやかだ。涼子を怒らせると、とんでもないことになる。ここは何とか収めないと――。
と、対決姿勢の涼子を、じっと見つめていた女の子が、つぶやいた。
「……この人……」
「え？」
「この人です！　あたしを助けてくれたの！」
「えっ!?」
「涼子先輩が？」
さやかとひろみが、同時に叫んだ。
「……そうだよ」
しぶしぶ、涼子はうなずいた。
「確かに、苗字はSだけど……」
「見上げるような長身、かもしれませんけど……でも、女子としては、でしょう？」
女の子は、首を振った。
「男子だなんて、私、言ってません」
確かに、彼女はひとことも、男、とは言っていないのだった。
そして、この白鷺学園高校で、大勢の不良をあっという間に追い払える貫禄の持ち主といえば、まず涼子、なのだった。
「でも涼子先輩が、どうして、こんなハンカチ持ってるの？」
と、さやか。
「デートの待ち合わせに――そのことはもう調べたんだろ？――遅れそうだったんで、あわてて兄貴のを、持って出たんだ。居間に放り出してあったもんでね」
「じゃあ、最初に、『そんな野郎』って言ったのは――」
これは、ひろみ。
「あたしに目をつけられたくなかったんだよ。隠れていたかったのさ」
涼子はあいかわらず、しぶい顔だ。
「でも、どうして……」
さやかがきこうとした時、女の子が、涼に叫んだ。
「私の、お姉さまになって下さい！」
これには、さやかもひろみも、参った。なるほど、隠れたいわけだ。
これが「災い」だとすれば、花奈の占いも、外れたとはいえないかもしれない。
「こう来ると思ったんだ。あたしゃ、カンが働くんでね。今までにも、あったし」
涼子は頭をかいて、
「悪いけど、お断わりだよ」
「そんな……」
女の子の目に、涙がたまる。
「泣くな！」ぴしゃりと涼子。
「涙で人を動かそうなんて、ひきょう者のすることだよ」
「そういう、つもりじゃ……」
「ああ――分かってる」
涼子は、女の子の前に、しゃがみこんで、優しい顔になった。
「あのなあ。人に好かれるのは、悪い気はしないよ。だけど、あたしは、この学園、全部が好きなんだ。……恋かあこがれか、そんなことはどうでもいい。でもね、あんたはそのうち、あたしを一人じめにしたくなる。あたしは、誰にも縛られたくないんだよ。分かってほしいんだ」
「……はい。分かりました」
女の子は、すなおだった。それだけ涼子に、心を寄せているのだろう。涙をぬぐって、
「でも、せめて、これだけは受け取ってください。お願いします」
紙袋を、捧げた。
「もらっとくよ」
涼子は受け取る。取り出した、苦心の作のマフラーを、さっ、と首に巻き付けたそのしぐさは、女の子でも、ほれぼれして当然と思えた。
女の子は、目をうるませて言った。
「あたし、きっと白鷺学園に入ります。そのときは、――お友だちになって下さい」
「ああ。待ってる」
涼子はうなずいて、それきり振り向かず、構内へと入っていった。
「そうよ。気づくべきだったのよね」
後を追いながら、さやかは言う。
「何にですか？」ひろみがきいた。
「あのマフラーの模様、男子には似合わないけど、涼子先輩なら……」
マフラーに散りばめられた、赤い小さな珠の模様は、涼子の耳の、ルビーのピアスとお揃いだった。



津島京介
成績トップの秀才。できない事は口に出さない有言実行タイプ。瀬田ひろみの恋人。真面目でジョークも解し、非の打ちどころがないようだが、独創的なアイテムを開発し、纏組に貢献するのが趣味の変な奴。　●2年B組　所属：纏組・パソコン部

PCエンジンファン7月号につづく♡

ファイアーウーマン 纏組 ファンクラブ

読者参加型纏組情報頁

今月から小説と共に、『ファイアーウーマン纏組』の情報ページがスタート。そこで、記念すべき第1回目からいきなりの特大情報！　纏組キャスティングオーディションが開催されることになったのだ。PCエンジンファン独占で大紹介するぞ。

ラジオ日本「天野由梨の宇宙色プリズム」・PCエンジンファン 共同企画！ ファイアーウーマン纏組公開オーディション開催!!

現在、開発が進んでいるPC-FX用ソフト『ファイアーウーマン纏組』。この作品は、最初はドラマCDから始まったのだが、ゲーム化するにあたって、オリジナルキャラクタを登場させることが決定している（小説にも登場）。新キャラは全部で12人いるのだが、このキャラクタの声優さんは、まだ決定していない。そこで、ラジオ日本で放送中の「天野由梨の宇宙色プリズム」の電波を使って、リスナーも参加できる纏組の公開オーディションを行うことが決定したのだ。このオーディションは、PCエンジンファンの読者と、ラジオのリスナーのみ参加資格がある共同企画なのだ。

公開オーディションを簡単に説明すると、毎週放送される「宇宙色プリズム」で、候補の声優さんが順にしゃべる。それを自由に評価して応募するというもの。7人の審査員の意見と読者の意見を合わせて、キャスティングが決定する、夢のような企画なのだ。

纏組オーディション　審査員発表（敬称略）

株式会社アーツビジョン
代表取締役 **松田咲實**

株式会社徳間書店
「ファイアーウーマン纏組」プロデューサー **菊川幸夫**

株式会社　現
代表取締役 **松浦典良**

株式会社徳間書店
「ファイアーウーマン纏組」プロデューサー **湊　博道**

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
プロデューサー **深川悟郎**

徳間書店インターメディア株式会社
編集長 **北根紀子**

ヒューネックス株式会社
「ファイアーウーマン纏組」監督 **森山豊治**

読者の1票がキャスティングを決める！

ゲームオリジナルキャラクタ紹介

ゲームに登場するオリジナルキャラクタを一気に12人紹介。ここでキャラクタのイメージをつかんで、オーディションに備えよう。

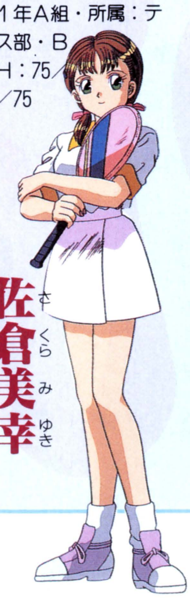


水矢摩子

彼女を一言で表現すれば「マセガキ」。よく言えば流行に敏感なミーハーで、恋に恋する乙女ってところ…って、そんな可愛いもんじゃない。騒々しくて落ちつきがなくて、いつも目をハート型にして、気にいった男の子を追いかけている。おまけに瞬間湯沸器的なホットハートの持ち主で、一旦つき合い始めた男子には1ヵ月とたたずに飽きて、さっさとほかの男を追いかけ始める。

直情的で、真っ直ぐに気持ちをぶつけてくれるのが好感を呼ぶのだろうか、憎もうとも憎みきれないお得な女の子である。

●1年B組・所属：なし
BWH：75／53／75



佐倉美幸

可愛いタイプのごく普通の女の子。純粋で素直ないい子である。でもちょっとドジ。

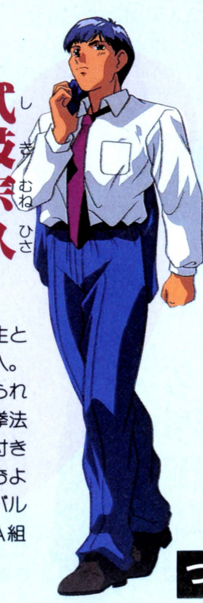
●1年A組・所属：テニス部・BWH：75／53／75



美山玲子

風紀委員として学園内の規律を引き締めるべく、日々奮闘中の彼女。大変な努力家で、責任感も強く行動力もある。しかしながら少々思い込みが激しく、一度それが正しいと信じ込んだらほかのものが見えなくなってしまう事も。

●2年A組
所属：風紀委員、美術部
BWH：86／60／86



式岐宗久

白鷺学園2年生として9月から転入。見事に鍛え上げられた鋼の体を持つ拳法の達人。玲子に付きしたがい、纏組およびに主人公のライバルとなる。●2年A組
所属：なし

つづく

キャラクタデザイン／むっちりむうにい　セルワーク／J.C.STAFF

オーディションは5月から。番組を聴きのがすな！

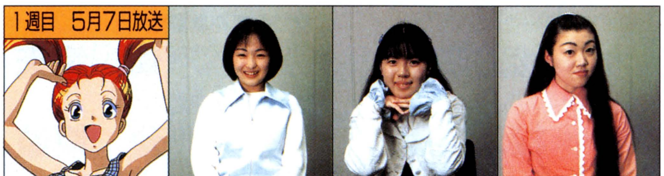
前ページの説明で、オーディションの簡単なルールが分かってもらえたと思う。公開オーディション、１回目の放送は5月7日放送。本誌発売１週間後だ。

オーディションに参加される声優さんは総勢36人を予定。参加される声優さんは、ほとんどが新人さんなので、新人声優発掘マニアにもたまらない企画である。オーディションはキャラクタ１人に対して声優さんが3人ずつエントリーされる。最初の2週は１キャラ、3週目からは2キャラずつオーディションをして7週間にわたり公開オーディションを行う予定となっている。

オーディションへの応募は2回。6キャラずつに分けて行われる。放送を聴き逃してしまっても、キャラクタ１人から応募は可能。しかしキャスティングには、多くの人の意見を取り入れたいので、放送を聴き逃さないでほしい。

ここに今月号で応募期間に含まれている6人のキャラクタと、18人の声優さんの顔写真を掲載したので、ふるって参加してほしい。

1週目　5月7日放送



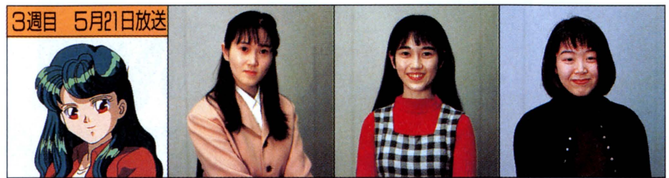
①水矢摩子　倉田雅世　宮本杏子　成田裕紀子

2週目　5月14日放送



②佐倉美幸　笹本優子　要　光恵　中島沙樹

3週目　5月21日放送



③美山玲子　小倉文江　中島麻実　宮川香月

3週目　5月21日放送



④式岐宗久　鈴村健一　大枝淳二　高橋秀和

4週目　5月28日放送

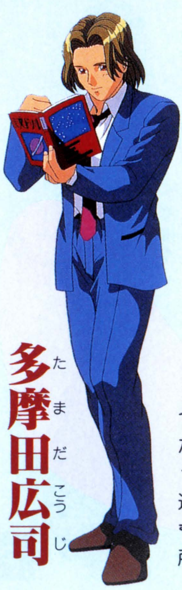


⑤多摩田広司　保志総一朗　菅野自然　松浦　博

4週目　5月28日放送



⑥柊　由宇　高木礼子　吉住　梢　水橋かおり



多摩田広司（たまだこうじ）

通称「たま」。ひよろっとして頼りなさそうだが実際、気も弱い。１人で学園の天文台に遅くまで残っている事も多い。●１年Ｂ組 所属：天文部



柊　由宇（ひいらぎゆう）

１年の時に作家デビューし、幻想娯楽小説を3冊発表している。美しい文体と柔らかな描写で人気を集める。平凡な感じの女の子だが、少々人付き合いが下手な感じで、初めて会ったときの印象は愛想が悪い人ってところ。臆病な面があって、積極性にかける。今は3年生なので、締め切りと受験勉強に追われて、精神的な余裕がないようす。もともと精神的に強い方ではなく、プレッシャーに負けてスランプにおちいりやすい。読書は当然として、星や花とかをぼーっと眺めているのが好き。

●3年Ａ組 所属：プロの作家・ＢＷＨ：86／60／85



岡田花奈（おかだかな）

学園内では占い師として有名（ただし、あまり評判はよろしくないが）。オカルト大好きとは言うものの、結構活動的な女の子で、物事をズケズケと隠すことなく言うタイプ。オカルトは神秘的にふる舞うべしとかいう考えはないらしく、好感がもてるのだが、そのズケズケ言うというのが人を傷つける事が多くて敵も多い。●2年Ｂ組 所属：オカルト研究会・ＢＷＨ：80／60／81



住吉丈児（すみよしじょうじ）

新聞部の情報屋。特に女性関係の情報に通じている、男子生徒の強い味方。●2年Ａ組 所属：新聞部

応募要項

・応募用紙の記入方法
①右の応募用紙のキャスティング評価シートの部分に、各声優さんの演技、イメージ（キャラクタとの相性度）、好み（自分がその声優さんの声が好きかどうか）、総合評価を5段階評価（1が最低、5が最高）で記入。
②2段目の部分で、一番キャラクタに合っていると思う声優さんの名前を、それぞれ記入。
③最後に住所、氏名、年齢、電話番号を明記してください。

応募用紙を切り取り（コピーして毎週送ってもOK）下記のあて先まで応募してください。封筒内にラジオへのお便りを入れていただいても結構です。第1回目の締め切りは6月8日消印有効です。応募された方の中から抽選でプレゼントも用意しております。詳細は次号でお知らせいたします。

ラジオ、オーディションへのお便りは

〒106-39　ラジオ日本

「天野由梨の宇宙色プリズム」オーディション係

天野由梨の宇宙色プリズム放送中！

天野さんはラジオ番組のパーソナリティをやるのは初めて。編集部では、天野さんに番組の抱負を聞いてみた。「この番組を、独自の個性が出せる番組にしたいと思います。味のある番組を目指して、あなたの心に安らぎをプレゼントできるようにやっていますので、ぜひ試しに聴いてみてください」



「天野由梨の宇宙色プリズム」は、本人自ら考えたタイトル

毎週火曜日24:30～25:00はラジオ日本をチェーック！

キャスティング評価記入シート

倉田雅世	宮本杏子	成田裕紀子
演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕
笹本優子	要　光恵	中島沙樹
演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕
小倉文江	中島麻実	宮川香月
演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕
鈴村健一	大枝淳二	高橋秀和
演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕
保志総一朗	菅野自然	松浦　博
演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕
高木礼子	吉住　梢	水橋かおり
演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕	演技〔　〕イメージ〔　〕好み〔　〕総合評価〔　〕

①水矢摩子役〔　〕	④式岐宗久〔　〕
②佐倉美幸役〔　〕	⑤多摩田広司〔　〕
③美山玲子役〔　〕	⑥柊由宇〔　〕

住所	〒	年齢	歳
氏名	フリガナ	電話番号	（　　）

お知らせ

「纏組ファンクラブ」では、読者のハガキを募集中。纏組関係のイラスト、キャラクタランキング（読者の投票を集計してランキングします）、コーナーへの要望、感想もお願いします。
あて先は…、
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン
「纏組ファンクラブ」○○係へ



此花穂乃果（このはなほのか）

少々やせぎみで大人しい。いつも優しい微笑みを絶やさず、静かな物言いをする典型的な大和撫子。感情もあまり表にださず、おっとりしている。お菓子作りと裁縫が趣味。●2年A組・所属：おやつくらぶ・BWH：80／58／80



新藤まどか（しんどう）

花を愛でる可愛らしい少女…だが、怒らせると江戸っ子の血が騒ぐのか、恐ろしい事になるらしい（ケンカも強い？）。料理、裁縫と家事全般をこなす穂乃果に憧れており、いつもおやつくらぶに顔を出している。料理が上手になりたいらしく、菜園部の部室でいろんな料理に挑戦している。●1年A組　所属：菜園部・BWH：83／65／84



紅槙輝郎（くれないしんきろう）

どこぞの大金持ちの息子で、それを鼻にかけるイヤな奴。極めつけの利己主義者。意のままにならぬものがあれば、金にものをいわせて何がなんでも解決しようとする。おわかりのとおり財政的権威に非常に弱く、学園内では瀬田財閥令嬢（ひろみ）が苦手。●3年A組・所属：なし



荒木美加（あらきみか）

理知的で大人びているがちょっと冷たい印象の美少女。頭脳明晰でテストは3年生の中で毎回1位。礼儀も正しく、常に冷静沈着。考え方もしっかりしている。また、冷たい印象もあいまって、その落ち着いた自信のありさまが、下級生の（特に同性）の人気を集めている。●3年A組・所属：弓道部・BWH：87／61／87

天野由梨の宇宙色プリズム放送局：ラジオ日本（関東エリアのみ放送）1422KHz
毎週火曜日24:30～25:00

お待たせ！ゲームシステムが見えてきた!!



続 初恋物語 ～修学旅行～

3月号で『続 初恋物語』についてお伝えしたときは、アニメシーンを重点的に紹介した。あれから3ヵ月たった今号では、ゲームシステムについて概要をお伝えしていきたい。長く遊べる大作ゲームになりそうだぞ。

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス／徳間書店インターメディア
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：CD-ROM2枚組

開発状況：60％（4月15日現在）

修学旅行中に女の子を射とめる

プレイヤーは、弘也という主人公（名前登録可能）になって、初恋を体験する。ゲームに登場する女の子ぶんのシナリオが用意されていて、プレイヤーは、好きな女の子を選び、あの手この手でアタックするのだ。絶妙に練られたシナリオが、プレイヤーをゲームの世界へと惹き込んでいく。

ゲームは6泊7日の修学旅行（小学生では林間学校もある。大学生は卒業旅行）が舞台だ。この間に好きになってもらわなくちゃいけないのだ。そのためにプレイヤーができるのは、修学旅行中の行動を選ぶこと。たとえば、バスに乗って移動する間に、女の子と「会話」したり、「見つめる」なんかしてアタックするわけだ。うまくいっていれば女の子も積極的になってくるぞ。

ゲームの流れ

- オープニングアニメーション
- ↓ プレイする年代を選択（女のコを選択）
- ↓ スケジュール設定
- ↓ イベント発生
- ↓ 印象チェック（修学旅行中に計画する → スケジュール設定へ戻る）
- ↓ ゲーム評価
- ↓ 各女の子のエンディング・アニメーション

お相手の11人の女の子 キミは誰を選ぶ？

このゲームに登場する女の子は全部で11人。幼馴染みの高瀬祐花（タイトル左の女の子）を含め11人の女の子が初恋の相手というわけだ。プレイヤーは、小学生時代、中学生時代、高校生時代、大学生時代と4つの時代に登場する年や性格の異なる女の子を相手に一喜



中山芹香（小学生時代）
◎旅行先でもランニングを欠かさない、バリバリ体育会系少女

松原葉月（小学生時代）
◎おとなしい性格でいじめられやすい

橋本枝奈（小学生時代）
◎ドジでそそっかしいけど元気な実習生

一憂する。そこに幼馴染みの祐花がからんできて、助言してくれる。

前に触れたように、女の子全員ぶんの独立したシナリオが用意されているので、まるで11本のゲームが入っているような感じを受ける。なんか得した気分になるのだ。すべての女の子と初恋を体験するには、毎日プレイしたとして11日はかかる。同じ日に何人もの女の子に声をかけるんじゃナンパといっしょだものね。そういうことをする人が、かならずしも不誠実とは思わないけど、なんかねー。やっぱり初恋は、持てるエネルギーを100%費やして体験してもらいたい。

さて、下の10人の女の子とは別に幼馴染みの祐花というキャラクタが登場するのだが、彼女は幼馴染みなので、すべての時代に登場する。設定では、幼稚園から大学生までいっしょということなので、弘也にとって、彼女は無視できない存在だ。実際、祐花と恋に落ちるシナリオも用意されており、このシナリオは、ほかのシナリオとは異なり、同時代のすべての女の子をクリアしないと出てこない、特別な存在なのだ。

女の子とハッピーエンドになるとアニメーションが流れる（右の写真はオープニング）。そのほかゲーム中もイベントごとにアニメが用意されているのだ。



⇧3月号の「2枚組化署名運動」に支えられて、2枚組で発売されることに決定。画面いっぱいの祐花（写真左列から小学生、中学生、高校生）に会えるね

応援ありがとう！ 2枚組化決定!!



岩館麻希（中学生時代）
⇨病気の母親を看病する少女

森田鈴梨（中学生時代）
⇨お金持ちのお嬢様。やっぱりわがまま

瀬戸萌美（中学生時代）
⇨弘也に一目惚れしているらしい

青柳未森（高校生時代）
⇨マイペースな女の子

志摩文乃（高校生時代）
⇨物静かで高校生にしては大人びている

小牧瞳子（高校生時代）
⇨なりたてのほやほやバスガイドさん

ミュリアル早坂（大学生時代）
⇨デンマーク出身のハーフ。機内で知り合う

スケジュールが明暗をわける恋愛システム

ゲームは、プレイしたい女の子を選んでスタートする。旅行へ出発する前に祐花から女の子の情報を聞くことができたり、お金を借りたりすることができる。

どうやって女の子と仲良くなっていくのかというと、自分のスケジュールを女の子と会えるような行動に変えるのだ。ただし、修学旅行なので、原則は団体行動。自由にいろいろな場所へ移動できるわけではない。限られた選択肢から的確な行動を選んで、いっしょになるチャンスを作り出そう。

作戦を練ってスケジュール作成

スケジュールの設定は、3時間ごとに30分きざみで行う。ただし、一度決めてしまうと、その3時間は変更できないので、よくよく考えて女の子に好かれるように行動しなくてはならない。

女の子に好かれるような行動といってもあまりピンとこないと思うが、それぞれの性格を理解して、女の子と出会えそうな行動をとるという意味なのだ。女の子の中には、活発な子もいれば、おとなしい子もいる。不幸な境遇に身を置いている者もいれば、なに不自由なく、お嬢様のような生活を送っている者もいるのだ。こうした女の子の性格を理解して的確な行動をとっていれば出会えるチャンスが広がるというわけ。

また、活発な子だったら運動する人が好きだったり、おとなしそうな子だったら勉強ができる人が好きだったりするので、自分の性格についてもコントロールすることになる。これが、つぎに説明するステータスと呼ばれるもので、この数値によって好きになってくれるかどうかが決まるのだ。



①スケジュールは30分単位で設定可能。中には強制的なものもあって設定できない。②設定する行動はこのウインドウの中から選ぶ

ステータス画面で自分をチェック

このステータス画面では、自分の各能力の数値が表示される。体力や知力、積極性など、行動によって数値が変化していく。また、好感度というパラメータもあって、親密度の目安となる。数値を上げる機会は、夕食後の自由時間や睡眠時間を当てることになりそうだ。眠い目をこすって、女の子に気に入られるよう男を磨くのだ。でも、寝不足だとストレスがたまってしまう。



こんなステータス表示がされるのでは、という予想イラスト。運勢なんていうパラメータがあってもいいかもしれない。運が悪いと会えないのだ

幼馴染みの祐花が大事な存在

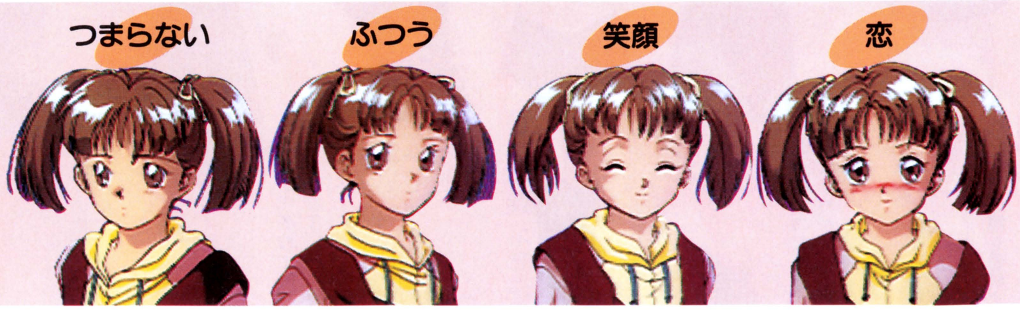
スケジュールを立てるのに必要な女の子の情報は、幼馴染みの祐花から「相談」コマンドで入手することになる。祐花からは、このほかにお金も借りることができるのだが、何に使うのだろう？



ステータスを設定するまえに女の子について情報収集する「相談」やデート代を調達する「借金」。「スケジュール」を選べばスケジュール表が開く

祐花の表情で判定

女の子がどんな風に思っているかは、3時間おきに現れる祐花の表情やメッセージを見ていればわかる。最初のころは「つまらない」表情しかしないのだが、じょじょに「笑顔」になっていったりするのが楽しみだ。「恋」する表情なんかになったらガッツだぜ！



ラブラブになると発生するイベントは種類豊富

別にラブラブのときばかりというわけでもないのだが、各シナリオ中にいくつものイベントがちりばめられている。その内容は、恋愛に関するものだったり、女の子の生い立ちをうかがわせるものだったりとさまざま。イベント中にプレイヤーの行動を選択させることもあるので、そんなときにも的確な行動を取らなければならない。恋愛とは、こんなにも大変な一大事業なのである。

枝奈先生とのラブラブイベント

小学生時代の枝奈先生のイベントを連続写真と共に紹介しよう。イベントでは、写真のようにアニメーションが見られるのだ。

小学校の教育実習生である枝奈先生は、修学旅行についてくる。宿での夕食中にピーマンをそっと残している枝奈先生を祐花が見つけて騒動になる。「先生なのに…」などと非難する祐花に対して「祐花だってエビを残すくせに…」と先生をかばう裕也がポイントをかせぐイベントだ。

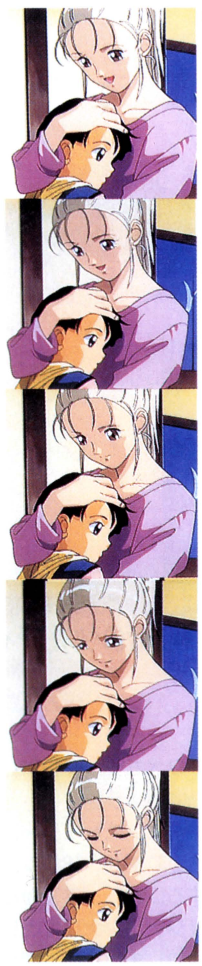
ハイキング中に弘也が温泉に入ったことで起こるイベントでは、写真のように先生の胸にだかれて、いい思いができる。どうやら先生は、元気な子が好きみたい。

ピーマン大嫌い



枝奈先生が嫌いなピーマンを食べようとするシーン。そんな顔してまで食べなくていいのに…

温泉がバレて…



ハイキングの途中で温泉に入ったのがばれたシーン。これは、温泉の匂いをかいでいるのだ

そのほかのキャラのイベントをちょっと紹介

こういったイベントは、ほかの10人の女の子についても多数用意されている。一体どこで、どんな条件で起きるのかは、ゲームの開発が進んで行くにつれてわかっていくことと思うが、今回はすでに決まっているイベントから1つずつを写真と共に紹介する。といっても枝奈先生のイベント写真のように、どのイベントもアニメーションするので、静止画では物足りないと思う。この本が出るころには声優さんによるアフレコもはじまっているはず。早く、動いてしゃべってくれる女の子たちに会いたい。

小学生時代・芹香



懐中電燈を持ってキモ試しのコースをいっしょに歩く

小学生時代・葉月



高山植物を見つめている。弘也が話しかけると振り向く

小学生時代・祐花



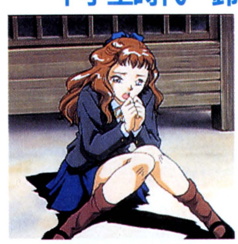
池に落ちてずぶ濡れになるシーン。祐花が泣きだしそう

中学生時代・麻希



縁結びのご利益のある地主神社で、偶然に麻希と出会う。本当に偶然なの？

中学生時代・鈴梨



いつもタカビーな鈴梨がわんわん泣いている。よほど怖かったのか？

中学生時代・萌美



なんだか楽しそうな表情。積極的な彼女にしだいに惹かれていく弘也

高校生時代・未森



売り物の伊万里焼を割ってオロオロしている未森。どうしよう～

高校生時代・文乃



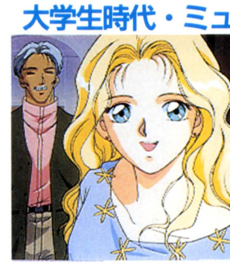
おしとやかな彼女が水着姿になって恥ずかしそうに微笑んでいる

高校生時代・瞳子



ジュースをおごってくれる瞳子。話しているだけで満足

大学生時代・ミュリアル



扉を開けて弘也をむかい入れるミュリアル。天使の微笑み

ドラゴンナイト4

竹井先生描きおろしオリジナル原画を4点入手！



主人公カケルに迫る工作隊のジーナ

FX版の開発が一歩前進！ ついにオリジナル原画を入手したのだ。今回はこの4枚の原画を公開するとともに、多部田氏にクオリティに関するインタビューを敢行。FX版の全貌に迫る。

多部田氏直撃インタビュー!!

ＦＸ版のクオリティに大接近!!

今回多部田氏に答えていただいた質問は、全部で6問。大きく分けると、ＦＸ版の『ドラゴンナイト4』全体の質に関するものと、入手した4枚のオリジナル原画と絡めた、CGグラフィックの質に関するものの2種類になる。

まだまだ公開情報量が少ないだけに、ＦＸ版がどれだけ良いできになるかはかなり関心のあるところ。このインタビューでその片鱗が見えれば幸いである。

FX版のクオリティは？

Q1　パソコン版とは異なるグラフィックを使用することにより、シナリオも少し変更になるのではないでしょうか？

A　メインストーリーはほぼ原作どおりですが、18歳以上推奨へ変更するにあたって、かなりの量のオリジナルシナリオとビジュアルを追加しました。ご期待ください。

FX	CD-ROM
メーカー名：NECアベニュー	
発売予定日：未定	
予定価格：未定	
ジャンル：シミュレーション	
継続機能：バックアップメモリ	
その他：なし	
開発状況：80％（4月18日現在）	

Q2　ＦＸ版の露出度はどの程度になるのですか？

A　PCエンジン版のドラゴンナイトシリーズ（編集部注：『ドラゴンナイトII』『ドラゴンナイトIII』『ドラゴンナイト&グラフィティ』の3作品）に比べれば、露出度は上がっています。さらに脱がずとも胸を打つ感動と興奮（？）を与えてくれる竹井氏の絵ともなれ

ば……その興奮度は推して知るべしです。

Q3　CD-ROMでの制作ということで、音楽に何か変化はありますか？

A　ストーリーの要所要所にCD音源を使用することにより、シミュレーションゲームのかっこよさが演出できれば、と思っています。

CGのクオリティは？

Q4　FXはパソコンよりも格段に発色数が多いので、より忠実に原画をCGにすることができるのではないでしょうか？

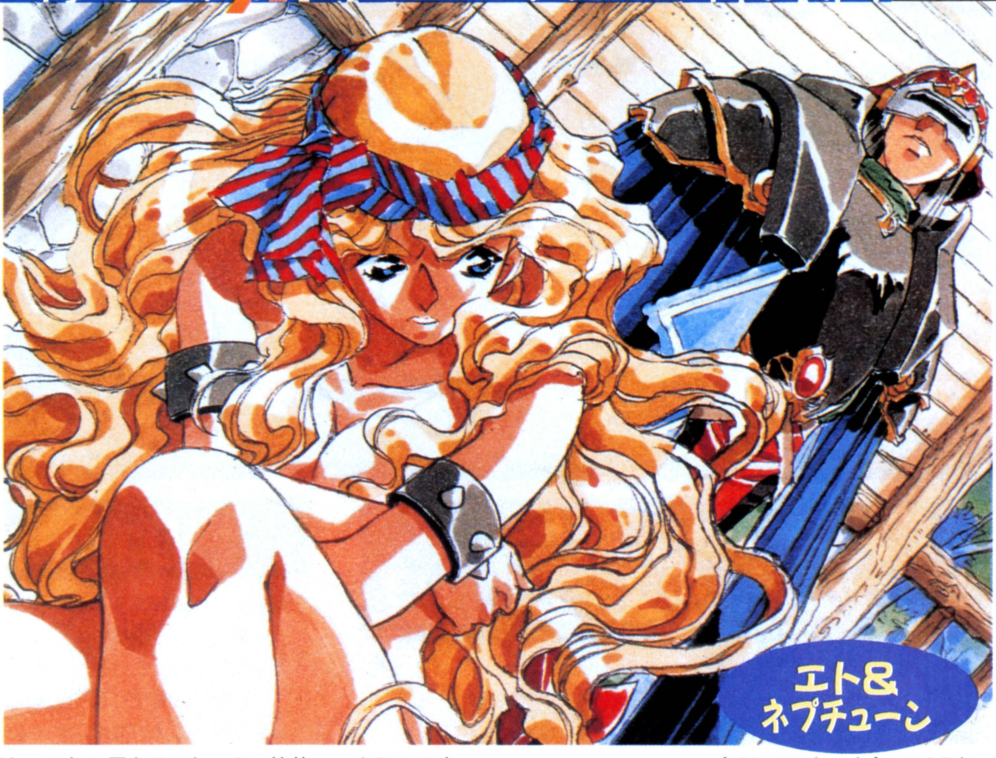
A　原作のパソコン版の色数はわずか16色でしかありませんが、解像度が640×400 ドットとたいへん細かく、細い線を必要とする繊細なCG向きと言えます。これに対しFX版は、色数こそ256色を指定できますが、解像度が256×224ドットで1ドットのサイズがパソコンの約4倍にもなってしまいます。ですから原画の再現には一長一短と言えます。

Q5　竹井さんの原画をCGに起こす場合、もっとも苦労する点、また、もっとも気をつける点はどこでしょうか？

A　なんと言っても「目の描き分け」。これに尽きるでしょう。竹井氏の描くキャラクタは基本的に1人として同じ目（目の大きさ、ハイライト、上下のまつ毛など）をした人がいないため、CGを作成する側もその都度、その目の特徴を把握しなければなりません。ここに神経を注がないと、「どこか違和感が漂う」仕上がりになってしまうのです。

Q6　先の質問にも通じますが、FX版『ドラゴンナイト4』のオリジナル原画をCG化するときに、特にどの部分に注意を払うのか、あるいはどの部分にこだわるのか、教えてください。

A　繊細な竹井さんの絵をグラフィックにするには、FXの解像度（256×224ドット）では1ドットのサイズが大きすぎ、原画のクオリティそのものを表現するのは非常に困難と言えます。そこで、可能な限り原画上のキャラクタの再現に挑んだ後は、1枚のCGとしての完成度を高めるため、背景や衣服などを原画以上に書き込むようにしています。



◀シーボーズの港町で、わがままなネプチューンを懲らしめるべく（？）エトが…



◀双子の片割れであるメイフェアが、エトと抱き合う。弓を使わせたら、一流のメイフェア。実はかなり物忘れの激しいコなのだ

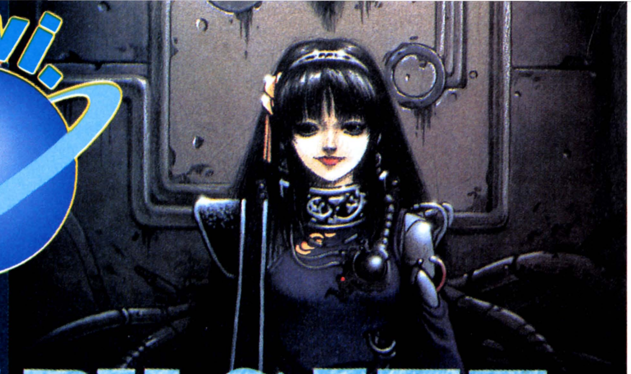


▼ブレイズの港町でヘンな薬を飲んだカケル。前後不覚になり、まだ幼いヘレネを襲ってしまう。この後エトに取り押さえられるのだ

FX初の3D RPGの魅力に迫る！

FX-Navi.

独特のタッチのビジュアルが話題のこのゲーム。
今回はシステムと序盤ストーリーを紹介するぞ！
フィンとリスプの冒険の扉が今、開かれる!!



FX CD-ROM

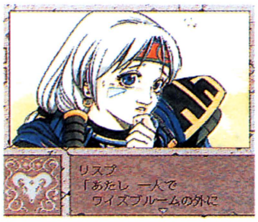
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：6月14日
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：80％（4月5日現在）

BOUNDARY GATE
バウンダリーゲート Daughter of Kingdom

プレイヤーに優しい親切なゲームシステムに注目

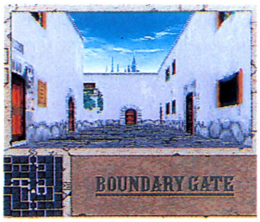
とにかく渋い世界観とグラフィックで、「アニメと美少女キャラが付き物」というFXのゲームのイメージを良い意味で裏切ってくれるこのゲーム。ストーリーはもちろん、RPG初心者でも安心のゲームシステムも見逃せないぞ。



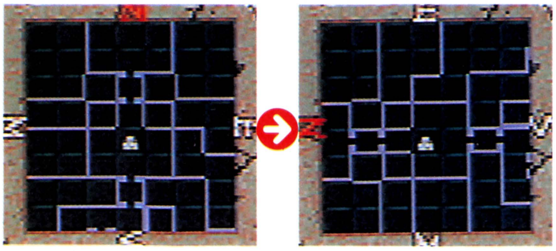
淡いタッチの独特のグラフィックが印象的だ

迷子にならない移動システム

このゲームの移動システムは、主人公の見た風景をリアルに再現した、3D視点によるシステムを採用している。また、画面左下に上から見たマップが常に表示されているので、3D視点が苦手な人でも安心してプレイできる。



このように、常に3D視点で表示される



北を向いた状態で立っている。ここで東を向くと…

このとおり、マップもクルっと回転して東が正面に！

遠くへの移動も楽チン

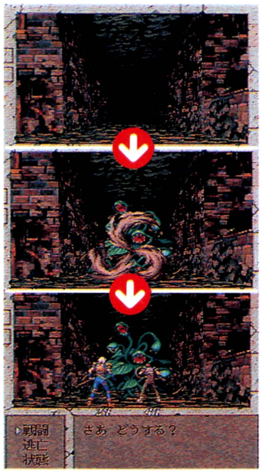
基本的に、街の中から魔物の潜むダンジョンまで、すべて3D視点で移動していく。例外として、街から街へといった長距離移動は、いったん街の外へ出た時に表示される地名を選択するだけでいい。



地名を選択するだけで、遠くの街へひとっ飛び！

迫力の戦闘シーン

戦闘は、通常攻撃、魔法、道具の3つのコマンドで構成されたシンプルなものだ。もっとも、敵キャラの出現から魔法による攻撃まで、多彩なアニメで演出されていて、プレイヤーを飽きさせない。サクサク進める戦闘システムの採用で、ストーリーに没頭できるぞ。



薄暗いダンジョンをさまよっていると…突然、目の前にモンスターが現れた。戦闘開始だ！ボワワ～ン！



魔法の効果も迫力のアニメーションで再現！

街での会話も重要だ

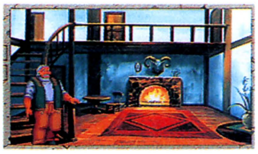
このゲームでは、情報収集のために街の人々と会話をする場面が多い。その会話シーンも非常に凝っていて、人物を指定するとその人物だけが明るくなり、どの人と話しているのかが一目でわかる。



会話を選択するまえは全員明るく表示されるが…



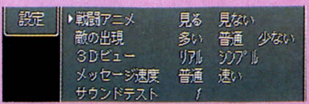
話しかけた人物のみが明るく表示されるのだ



ちなみにセーブは宿屋で行う

設定機能も充実

設定の項目では、文字の表示速度などのほかに、なんと敵の出現率まで設定可能。これで、戦闘が多くてイライラすることも解消できるぞ。



敵の出現率まで設定できちゃうのがうれしい。サウンドテストも可能

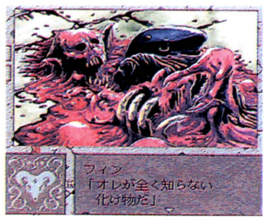
美しいビジュアルでつづられた魅惑のストーリー

RPGながら、まるでアドベンチャーゲームのようなストーリー性の高さがこのゲームの最大の魅力。今回は主人公フィンとヒロインのリスプが出会う、ゲーム序盤のストーリーを紹介するぞ。

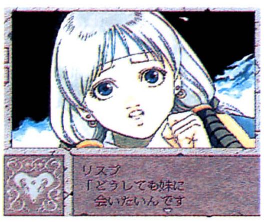
フィンとリスプの運命の出会い

モーダルグロー王国の傭兵になろうと、首都であるアンブローズを訪れた主人公フィン。しかし、街では反逆者探しと怪物が現れたという騒ぎのために戒厳令が出されてしまい、仕事にもありつけない。あてもなく街をさまようフィンは、少女が怪物に襲われている現場に出くわす。フィンは無我夢中で怪物と戦い少女を助ける。少女の名はリスプといい、知識聖堂の司祭をやっているらしい。話を聞くと城にいる妹に会いに来たのだが、城に近づくことも許されず、途方に暮れていたという。リスプは、フィンの腕を見込んでボディガードの仕事を依頼し、職に困っていたフィンは仕事を引き受ける。

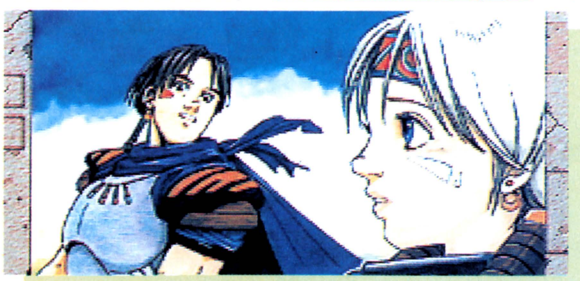
その後、2人は酒場で会ったリオという男から、カリフォスの街へ使いに行けば城に入る方法を教えると言われ、その提案を受ける。



街には見たこともない怪物が進入していた



リスプはフィンにボディガードを頼む


リオとの約束どおり、トールマンという男に会うため2人はカリフォスの街へ向かうのだ

消えた街カリフォス

2人はトールマンという男に会うため、カリフォスの街へ向かう。しかし、そこには華やかな街の姿はなく、荒れ果てた土地に数軒のバラックが建つだけだった。バラックにいたメルク婆さんの話によると、5日前に突然地面の底から火が吹き上がり、街が消えてしまったという。どうやらトールマンは爆発の原因を調べるため、廃墟となった地下街へ向かったらしい。2人はトールマンのあとを追う。


ケガ人を介護するメルク婆さん


地下街は荒れ果てた姿に…

トールマンを救え

地下街を抜け、巨大なクレーターの中を進む2人。その奥には巨大な怪物が待ち受けていた。力を合わせて怪物を倒すと、その傍らには大ケガをしたトールマンの姿が。彼は、クレーターで手に入れた謎の金属と手紙を2人に託す。


ぬおおっ、出やがったなバケモノめ！　かかってきやがれ！



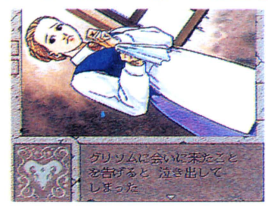
トールマン、大丈夫か！　俺が肩を貸すぞ



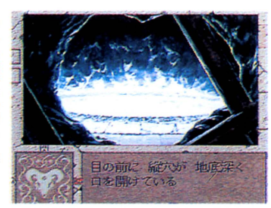
たしかに手紙はリオへ届けよう！

ロードグール鉱山の悲劇

トールマンからの手紙を読んだリオは、カリフォスが消えた事実を知りがく然とする。そして、謎の金属をロードグール鉱山のグリソムという男に見せてほしいと2人に頼む。しかしグリソムは、地震が原因で鉱山の奥に出現した縦穴を調査に行ったまま、帰らぬ人となっていた。鉱山の奥で出会ったハンセン長老が言うには、縦穴は封印されていた魔物の巣らしい。リスプは長老から授かったアミュレットを使い、縦穴を封印する。



グリソムの奥さんはただ泣くばかり…



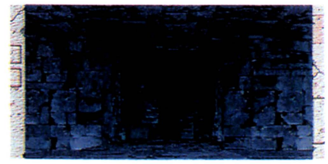
炭坑が魔物の巣となったのは縦穴が原因

再びリオの下へ向かう2人

グリソムに会えなかった2人は、リオの待つアンブローズの街へ戻る。だが、ここでリオから衝撃の告白をされる。実は2人の行動を、ずっと部下に見張らせていたというのだ。困惑する2人に、封鎖されている街の西側にある酒場へ行き、アッシュという人物に会うようリオは告げる。街外れの倉庫に秘密の地下通路の入口があって、そこを通れば西側へ行けるというのだ。そんなことまで知っている、リオはいったい何者なんだ？



おれたちを見張っていたなんて！


地下通路を抜けた西地区で2人を待つ、アッシュという男の正体は？

丸ごと声優情報のページ

声優ストリート

今月は「魔法使いTai!」に出演の2人が登場! でさらに内容充実。

今回登場している声優リスト(掲載順)

岩男潤子、飯塚雅弓、國府田マリ子、冬馬由美、菊池志穂、井上喜久子、宮村優子ほか

マークの見方

CVライブ	ライブレポート
CVイベント	イベントレポート
CVレター	読者コーナーなど
CVアフレコ	アフレコ取材レポート
CVインタビュー	声優へのインタビュー
CVインフォ	その他もろもろの情報

CVレター

読者の熱い要望に応えて、第2回の声優ホットラインは、岩男潤子さんの登場だ。



岩男潤子

2月18日大分県生まれ。代表作「KEY THE METAL IDOL」のキィ役、ゲームでは『アニメフリークFX Vol.3』などに出演。

声優ホットライン リターンズ R

潤子 to You

はじめまして、岩男潤子です。いつも応援してくれてありがとうございます。まず、わたしの近況から話していきたいと思います。

現在5月に公演する、お芝居の練習をしているんですね。ところが、これ妊娠する役なんですよ。それで本を読んだり、友達に話を聞いたりしたんです。それから実際に何かを育てようということで、ハーブの栽培をはじめたんです。それで解ったんですが、自分が思いをこめて育って欲しいと思ってると、たとえ返事がなくても話かけてしまうんですよ。だからこれが人や物に対する愛情なんだなと思いました。普通なら考えてもみないことなんでしょうけどね。

それから今度セカンドアルバムを作ったんですね。コンセプトとしては、独りになったときBGMとして聴いて気持ちよくなるような感じなんです。そこで以前から憧れてた6人の女性アーティストの方々に、詞や曲を書いて頂きました。そしてその女性たちがイメージした曲を、本当にわたしが経験してきたことのように歌うために、詞の意味を理解したり、新しい発声ができるようにボイストレーニングしたりと、約半年かけてレコーディングしました。7月19日発売予定で、タイトルは「Entrance」で入口という意味ですが、本当にわたしの(世界への)入口になるかもしれませんね。

それからゲームのアフレコをしていて思うんですけど。ゲームの女のコって、かわいいですよね。でもわたしは九州出身のせいか、健康的なタイプなんですね。それでイメージを壊さないように、キレイになりたいなと思えるようになりましたね。そうした目標を提供してくれるこの仕事は楽しいです。だってステキなキャラクタに出会えて、そしてその女のコに魂を吹き込むわけですから。

↓(兵庫県/マンセルーッ!クン)色物でないヒロインって書いてくれてますが、「ミキちゃんキーック」とかやっちゃいました。期待を裏切ってごめんね





↑(兵庫県/江己流世サン)合わせたい色をまわりに置くと、似合うようになるよ

拝啓、岩男 潤子さま

それでは読者のみなさんからのおハガキを、お読みします。

今度ミュージカルをやるそうですね、どんな内容なんですか？絶対行くから教えて下さい。
（千葉県／千昌夫クン）

この作品は「ハッピーライド」といいまして、登場人物がそれぞれ妊娠騒動に巻き込まれるという、笑いあり涙ありのミュージカルです。きっと楽しんで頂けると思いますので、ぜひ来てくださいね。

5月に行うミュージカルの練習の真っ最中だそうですね。お仕事大変でしょうけど、体に気をつけて頑張って下さいね。
（静岡県／西川泰史クン）

実は練習中のことなんですけど、わたし部屋に入るとカギをかける習慣があるんですね。それで稽古場に入ってすぐに、カギをかけちゃったんですよ。そしてその後、次々と人が集まってくるんですけど、声はすれど扉はあかないって感じで、またボケてしまいました。

今後、どんな役を演じていきたいですか？
（神奈川県／まる木船探検隊クン）

今まで、おっとりしたお姉様役が多かったので、もっと男の子らしい役をやってみたいですね。「えーっあの人が」なんてギャップを感じさせるような役に挑戦して、演技の幅を広げていきたいです。

ジュングリアンハムスターの、グーちゃんはお元気ですか？
（福島県／桜桃太郎クン）

ハイ、元気です。今7センチで28グラムになりました。すっごくかわいくて、わたしだけが見ている小さな幸せって感じです。もし、目がカメラなら、本当に毎日がシャッターチャンスの連続ですね。

以前「ちびまる子ちゃん」に出てたらしいと、友達に聞いたのですが。どんな役だったのですか？
（神奈川県／質屋のオヤジクン）

これは、ゲスト出演だったのですが。長谷川ケン太クンという、サッカー少年で、わたしの、はじめての男のコ役でした。

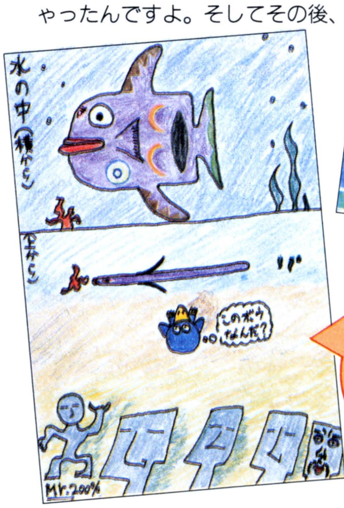
ほかにもたくさんのハガキくれてありがとう。これからも、声優の仕事をはじめ、歌やお芝居、そしてラジオなどがんばりますのでよろしくお願いします。



⬆読者からの愛のメッセージを読んで、はずかしそうに微笑む岩男さん



⬇（岐阜県／銅級生クン）うーん、すごくかわいいキィですね。子供のころのキィなんでしょうか



⬅（東京都／Mr. 200%クン）なんかいい感じですね。おさかなペンギンのイラストだと思うんですけど、ペンギンの役もやったことがないので、やってみたいですね

インフォメーション

本文でも説明している「ハッピーライド」の紹介。

出演は、中尾隆聖さん、山寺宏一さん、草尾毅さん、関俊彦さん、岩男潤子さんほかのメンバー。

公開日時は、東京公演は5月19日～26日（東京芸術劇場小ホール2）、大阪公演は5月31日～6月2日（大阪近鉄小劇場）。

チケットについての問い合わせは、東京公演、大阪公演ともに、下記の番号まで。
問い合わせ番号☎03-3410-9318
81ドラマティックカンパニーまで。



次回のパーソナリティは？



第4回　水谷 優子さん

プロフィール

11月4日愛知生まれ。代表作「機動戦士Zガンダム」サラ役、「バケツでごはん」フラジー役、「天地無用！」美星役、「ふしぎの海のナディア」マリー役、ゲームでは『DE・JA』など。そのほか、海外作品の吹き替えやラジオなどでも活躍中。

募集内容

第4回のパーソナリティは、読者のリクエストに応えて、水谷優子さんの登場。

ハガキの募集要項は、まずは恒例の「フリートーク」、読者の疑問に声優さんが答えてくれる「直撃質問箱」、そして声優さんの演じたキャラクタ及び本人の「イラスト」。

また、今回のお題目は、水谷さんと言えば「バケツでごはん」ということで、ごはんかパンかということを中心に、食事をテーマとして大募集。締切は5月24日の消印まで有効。お早めに。

次回は、あの「ロミオの青い空」の折笠愛さん。

あて先
〒105 東京都港区東新橋1－1－16
徳間書店インターメディア
PCエンジンファン編集部　〇〇係まで

CVインタビュー

PICK UP

Fresh Voice

飯塚雅弓

MAYUMI-IIZUKA

両手いっぱいの思いをあ・げ・る♡



読者のリクエストに応えて、フレッシュな声優さんに登場してもらっているこのコーナー。今月は、声の仕事以外にも、テレビドラマなどで活躍している飯塚雅弓さんに大接近してみたぞ。

飯塚雅弓。映画「おもひでぽろぽろ」で、声優デビューをはたした彼女。声優としては、まだまだ駆け出しの彼女。だが、その芸歴は10年を越している。そんな彼女の素顔を覗いてみよう。

——最近、声優としてのお仕事が多くなってますね。

そうですね。「おもひでぽろぽろ」をきっかけに、いろいろと出演させていただいてます。

——初主演作はOVA「楽勝！ハイパー♡ドール」のミュウですよね。

そうです。それから、OVAの「魔法使いTａｉ！」というのを録ってます。後は、テレビ東京系で放送中の「天空のエスカフローネ」という作品にレギュラーで出演しています。

——「天空のエスカフローネ」がテレビアニメでの初レギュラーだと思うんですが、声優以外でも女優として、いろいろ活躍されてますよね。

おもに、ドラマスペシャルとかが多いです。最近だと、去年NHKで放送された「大地の子」という作品で咲子を演じました。

——「大地の子」では乗馬のシーンとかありましたよね。

あの時はずっと北海道ロケだったんですけど、乗馬の練習のために合宿に行ったりしたんですよ。

——放送では、とてもそうは見えなかったですよ。

そうですか。でも、特訓がすごかったんです。

——今まで、お仕事の割合として、俳優の部分が非常に大きかったと思うんですが、声優をやってみてどうでした？

そうですね。ドラマだと、演技で表現するものが、動作とか表情とかで見せることができるんです。声優の場合って、動作とか表情で見せられる部分も、声だけで伝えなければならなくて…。アニメだと絵がありますけど、声のお仕事の場合だと、ドラマとかの2倍、表現しなければならないんですよ。

——かなり、難しい？

難しいです。表現する方法が声だけなんで。でもおもしろいですね。いい経験させてもらってます（笑）。

——ちょっとお話を変えて、「ハイパー♡ドール」では歌も歌ってますよね。

歌は昔から好きだったんですけど、本格的なレッスンっていうのは受けてなかったんです。レコーディングの時とか、大変でした。

——野上ゆかなさんとのデュエットですよね。

野上さんに、いろいろ教わりながら、がんばりました。

——70年代のアイドルソングのリメイクで、ピンクレディーとキャンディーズの曲を歌ってますよね。OVAのエンディングでは、実写パートになってましたし。

振り付けとかあったんで、昔のビデオとか見て踊りを研究したんです（笑）。

——そういえばゲームのアフレコにもチャレンジしましたよね。

プレイステーションの『NOëL』の岡野由香ちゃんを演じています。あの、初めて見たときビックリしたんですよ（笑）。台本が厚くて、セリフの量がすっごく多くて大変だったんです（笑）。

——最後に、読者へのメッセージをお願いします。

まだ声優のお仕事を始めて日も浅いですし、まだ分からない点もたくさんあるんですけど、いろんな人たちと接していく中で、いい部分を吸収していきたいと思っています。また、応援してくださっているファンの方々に、感謝の気持ちをこめながら、がんばっていきますのでよろしくお願いします。





INFORMATION

☆本文中で触れた、飯塚雅弓さんが主演している「楽勝！　ハイパー☆ドール」はパイオニアLDCより、OVAが全2巻（各巻価格：6800円〔税込〕）とドラマが収録されたCD（価格：3000円〔税込〕）が発売中。

☆飯塚さんがレギュラー出演するテレビアニメ「天空のエスカフローネ」は、毎週火曜日、18:00よりテレビ東京系列で放送中。

☆飯塚さんがパーソナリティを務めるラジオ番組「ファンタジーワールド角川ドラマルネッサンス」がTBSラジオ（954kHz）で放送中。毎週火曜日の24:00～24:30は雅弓ちゃんのファンなら必聴だね!!

☆飯塚さんが中富七香役で出演しているOVA「魔法使いTａｉ」はバンダイビジュアルより5月25日に発売予定（予定価格：5000円〔税込〕）。

☆飯塚さんが魔法使い隊として歌っている「魔法使いTａｉ！」の主題歌シングルが、ユーメックスより発売中（1000円〔税込〕）。

☆飯塚さんが岡野由香役で出演してるプレイステーション用CD-ROMソフト『NOëL』は、96年夏ごろに、パイオニアLDCより発売予定。



⬆これが、雅弓ちゃんが演じている岡野由香ちゃんだ



⬆インタビュー中のひとコマ。新たなるジャンルへのチャレンジへ燃えている雅弓ちゃん！

CVインフォ

ツインビーPARADISE3

ラジオ

放送日：毎週土曜日　放送局：文化放送
放送時間：24:00～24:30

あの人気ラジオ番組「ツインビーPARADAISE」が3(スリー)になって帰ってきた。ナビゲーターは「ツイパラ2」と同じく國府田マリ子さん。復活にあたり、「人と人との出会いを大切にした番組にしていきたい」と語ってくれた。



おたっきい佐々木さんとツーショットのマリ姉

CVインフォ

編集部おススメラジオ情報

ラジオ

4月よりスタートしたラジオ番組を、
編集部がピックアップ

4月になって新番組が各局ではじまったが、編集部イチオシの番組を紹介しよう。

まず最初は関智一さんと本誌おなじみの丹下桜さんの「MAZE♡爆熱アワー（TBSラジオ・木曜24:30～25:00）」。聴きどころは「桜のナイトコール」。夜中に聞く桜さんのアダルトな声にメロメロ。

つづいては岩男潤子さんの「少コミNIGHT（文化放送・日曜24:00～24:30）」。こちらは岩男さんと少コミ連載作家との対談が聴ける番組。これは聴き逃せないね。

CVインフォ

風色の組曲　第二楽章

ドラマCD

発売元：徳間ジャパンコミュニケーションズ
価格：2700円（税込）　発売中　Vol. 3は5月22日予定

96年3月に放送終了した、冬馬由美さん原作のラジオドラマ「風の組曲　第二楽章」がCD化された。「Vol. 1、2は、すでに放送されたものですが、Vol. 3は、未放送なので、『ラジオを聴いた』という方も楽しめます」とは冬馬さん。



台本を手に、原作者としての意気込みを語る冬馬さん

CVインフォ

電脳戦隊ヴギィ'ズ☆エンジェル

ラジオドラマ

発売元：NECアベニュー
価格：1000円（税込）　発売予定：7月20日予定

「ヴギィ'ズ」で、痛快な二重人格者メリーヴェル役を演じる菊池志穂さん。若手声優の中でも注目株の彼女が、CDのレコーディングにチャレンジした。曲名は「ときめきRevolution」菊池さんから「頑張って歌うので、ぜひ聴いてください」とのこと。



マイクの前で、はにかむ志穂さん

CVインフォ

5月のイベント情報

イベント

5月に行われる読者参加可能なイベントを紹介
（詳しくは、問い合わせ電話番号へ）

ゴールデンウィークに予定のない人は、この情報を活用して好きな声優さんに会いに行こう。

桜井智さんが、セカンドアルバム発売記念で全国をまわる。桜井さんのナマの歌が聴けるぞ。

富沢美智恵さんサイン会は、CDブック「ボイスシアター」の発売を記念して、原画展とサイン会が行われる。サイン会は、会場書店で買った本にのみにサインをするので注意。

「ランドロック」の発売記念イベントは、横浜ジョイポリスの入場料だけで参加できるイベントだが、定員が100人程度とのことなので確実に参加したい人はお早めに。参加ゲストはヒミツになっているので、かなりの大物がくると予想される。期待して参加しよう。

MVPのイベントは、緑川光さんをはじめ、EMUのメンバーによるゲームあり、クイズありのイベント。参加方法は2種類あるので、詳しくは問い合わせ先へ連絡しよう。

子安武人さんのサイン会は「アンジェリーク」ファンなら参加しない手はないね。こちらも詳細は問い合わせ先へ。

イベント名	日　時	場　所	問い合わせ
桜井智セカンドアルバム「Cherry」発売記念イベント 全国キャンペーン	5月3日(金) 14:00／16:00 5月5日(日) 14:00 5月6日(月) 14:00 5月12日(日) 12:00 5月12日(日) 16:00 5月19日(日) 14:00	東京・石丸ソフトワン2F店内ホール 名古屋・今池ガスホール 広島・ダイイチ本店サテライトスタジオ 郡山・新城ビル大ホール 仙台・CAT-Vホール 札幌・アスティ45	ビクター首都圏 ☎03-5470-2313 ビクター名古屋 ☎052-222-7305 ビクター広島 ☎082-243-7131 三野屋郡山店 ☎0249-22-7797 ビクター仙台 ☎022-267-5611 ビクター札幌 ☎011-727-7511
富沢美智恵 原画展&サイン会	5月5日(日) 14:00	栃木・宇都宮市東部百貨店5F	落合書店東武ブックセンター ☎028-651-5577
「ランドロック」発売記念イベント	5月19日(日) 13:00	横浜・ジョイポリス	アミューズビデオ ☎03-3499-8670
「MVP～EMUミュージックビデオ～」発売記念イベント	5月25日(土) 開場13:00 5月26日(日) 開場13:00／17:00	大阪・アニメイトベルタ 名古屋・東別院青少年館	BEMインフォメーション ☎03-5828-3022 アニメイト名古屋店 ☎052-453-1322
子安武人サイン会	5月26日(日) 14:00	東京・アニメイト新橋店	アニメイト新橋店 ☎03-3595-2551

「ツインビーPARADISE3」オンエア曲一覧
文化放送、ラジオ大阪、新潟放送、信越放送、山梨放送、北日本放送、福井放送、東海ラジオ、西日本放送、高知放送

CVインフォ

アイドルプロジェクト

ゲーム

発売元：ケイエスエス
価格：未定　発売予定：5月24日

人気シリーズ「アイドルプロジェクト」の、フルボーカルCD第2弾がでるぞ。今回は、全員参加の「天使のいる空」をはじめ、ソロやデュエットをはじめ、さまざまなユニット編成で全11曲が収録される。そこで3曲参加された井上さんに、感想を聞いてみた。「全員で歌う曲はノリがよく、ステージで歌うのが楽しみ」とのこと。



⬆収録スタジオで、久川綾さんとのユニットが好きと語る井上さん

CVインフォ

声優ミニ情報局

今回は、宮村優子さんの特集だ。まずは5月発売予定のフォトCD。これには、みやむーの強い要望により実現したアンナ○ラーズや、セーラー服など、ファンでなくても一見の価値があるものばかり。価格は予価4800円（税別）。

次はCDで、6月発売予定のファーストアルバム「ケンカ番長」、予価3000円（税込）で全12曲収録。初回生産分はダブルジャケット仕様なので、確実にゲットしたい人は今からレコード店にいこう。

特報、日テレ木曜の深夜「寝ドキッ!!」で声優さんのビデオクリップが毎週ではないがオンエアーされている。深夜3:15〜4:10。



⬆「みやむーをさがせ！」からのワンカット。アダルトなムードだ



⬆セカンドシングルを発売したみやむー。これはジャケットに使用予定の写真

CVインフォ

椎名へきる コンサートツアー情報

ライブ

チケット料金　全席指定　3900円(税込)全国統一
チケット販売予定日　5月19日(日)　全国一斉

現在ニューシングル「目を覚ませ男なら」をリリース中の椎名へきるさん、夏のコンサートツアーの予定が決定したぞ。前回惜しくもチケットを購入できなかった人は、5月19日に電話でゲットだ。

STARTING LEGEND '96 SUMMERスペシャル

7月18日(木) 府中の森芸術劇場どりーむホール
キョードーロッケン ☎048-857-9900
7月21日(日) 市川市文化会館大ホール　キョードーロッケン
7月25日(木) 静岡市民文化会館中ホール
サンデーフォーク静岡 ☎054-284-9999
7月27日(土) 大宮ソニックシティ大ホール　キョードーロッケン
7月28日(日) 栃木県総合文化センター　キョードーロッケン
7月30日(火) 神奈川県立県民ホール　キョードーロッケン
8月3日(土) 松本文化会館中ホール　キョードー北陸 ☎025-245-5100
8月4日(日) 名古屋市民会館大ホール
ズームエンタープライズ ☎052-290-0909
8月6日(火) 札幌市民会館　WESS ☎011-613-9000
8月8日(木) 大阪厚生年金会館　キョードー大阪 ☎06-345-2500
8月9日(金) 高松市民会館　デューク高松 ☎0878-22-2520
8月10日(土) 広島アステールプラザ大ホール
キャンディープロモーション ☎082-249-8334
8月12日(月) 福岡メルパルクホール　キョードー西日本 ☎092-714-0159
8月15日(木) 新潟テルサホール　キョードー北陸
8月17日(土) 仙台市民会館　G・I・P ☎022-222-9999
8月18日(日) 大宮ソニックシティ大ホール　キョードーロッケン

総合問い合わせ　4179（シイナクラブ）・LOVE　☎03-5466-3533

イベント情報 頑張れ淡路！ 頑張れ神戸！

今回2回目となる「頑張れ淡路！ 頑張れ神戸！ チャリティ大会'96！」が、3月31日に三越日本橋本店で行われた。主催の神谷明さんをはじめ、声優さんたちが被災者救済のためにかけつけ、集められた52万4562円が、福祉法人全国社会福祉協会に送られた。



⬆被災者救済に集まる声優さん

お便り募集

●フレッシュボイス
毎月、期待の新人声優について特集するコーナー。ここでは登場してほしい新人声優さんのリクエストや、このコーナーの感想など待ってるぞ。
●ホットライン、ライブレポート、CVインフォ
読者からのご意見ご感想のほか、やってほしい企画なども募集ていしるぞ。「次回のホットラインはあの人で」とか、「東京に行けないのであのライブを」とか、意見をください。
あて先は、〒105 東京都港区東新橋1－1－16 TIM PCエンジンファン「○○」係まで。

プレゼントコーナー

さあみなさんお待ちかねのプレゼントのコーナーだ。
●今月の声優ホットラインに登場、岩男潤子さんのサイン入り色紙を3名様にプレゼント。
●同じく岩男潤子さんのサイン入り本誌オリジナル『続　初恋物語』のCDシングルを5名様にプレゼント。
●今月のフレッシュボイスに登場した飯塚雅弓さんの、サイン&メッセージ入りポラロイド写真を1名様に。
●同じく飯塚雅弓さんの、サイン&メッセージ入り色紙。3名様に。
●冬馬さんのドラマCD「風の組曲　第二楽章」Vol. 1を3名様に。

ほしい方は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、ほしい商品、そして各コーナーへの意見も必ず書いて、お便り募集と同じあて先まで送ってほしい。なお発表は発送をもって代えさせてね。締め切りは5月31日必着。



⬆本編で紹介した、冬馬さん原作の「風の組曲　第二楽章」を3名様に



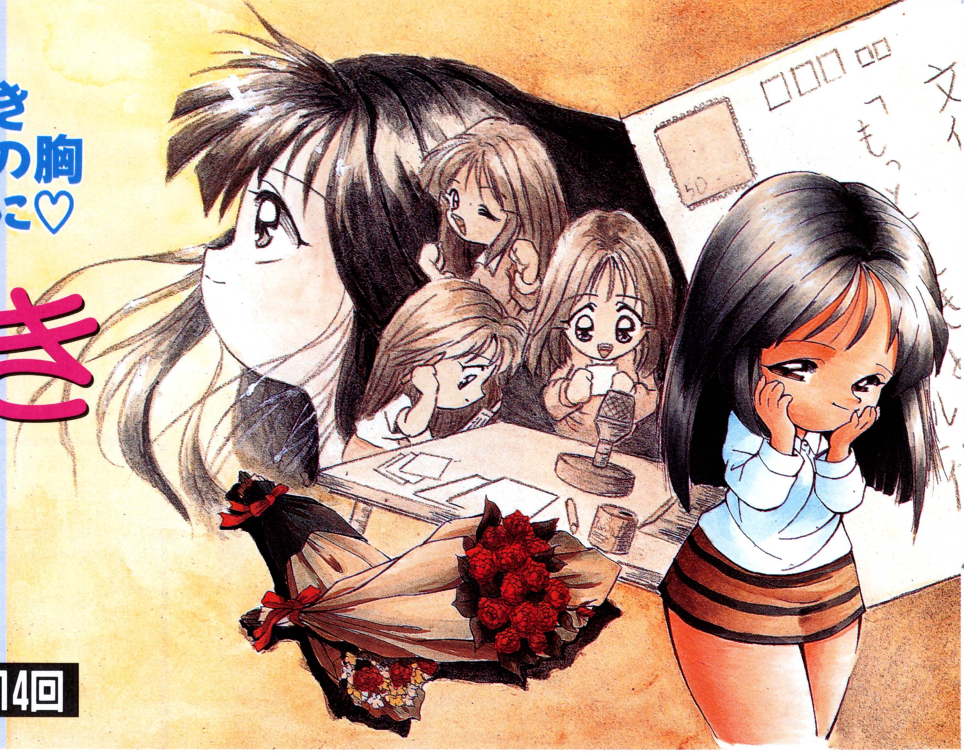
⬆岩男潤子さんグッズ(右)、飯塚雅弓さんグッズ(左)

コナミOFFICIAL

このときめきがあなたの胸に届くように♡

ときめき放課後クラブ

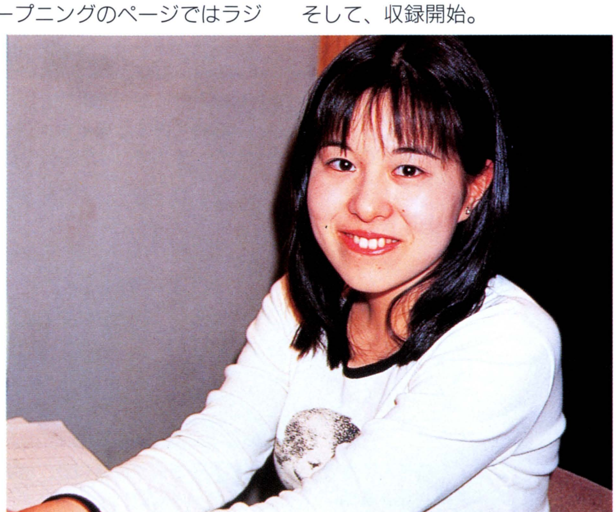
第14回



みんなに出会えたこの1年間 桜にとってとってもステキなステップでした

「もっと！　ときめきメモリアル」というラジオ番組の放送が、文化放送で開始されると同時に、スタートを切ったのがこのコーナー。早いもので1年があっと言う間に過ぎていき、ラジオ放送が3月30日の放送をもって終了した。放送を聴いて、思わず感極まった人も多いんじゃないかな？　かくいう担当も、放送を聴きながらこみ上げてくるものを抑えることができなかったひとりでした。そこで、今月は、いつもと趣向を変えてオープニングのページではラジオ最終回の収録の模様を回想したいと思う。ほんの少しでもあの日の感動が伝わるように…。

最終回の収録日。録音スタジオに全員集合した、我が放課後クラブスタッフ。桜ちゃんへの激励を心に込めて、スタジオの中へ。スタジオの中では、桜ちゃんがブースに座ってスタンバイしていた。いつもと同じように元気な彼女だったけれど、やっぱりその瞳には、いろんな思いが詰まっていて、今にも涙がこぼれ落ちそうだった。そして、収録開始。

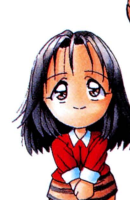


➡収録直前の桜ちゃん。いつものように笑顔を浮かべてくれている。そんな桜ちゃんをみんな応援してきたんだよね

ナビゲーター
丹下 桜



途中、感極まった桜ちゃんがその思いを抑えることができなくなり、一時収録が中断。そんな桜ちゃんにどんな言葉をかけられるんだろう。僕らはただ、ブースの中の桜ちゃんを見つめていることしかできなかった。放送の内容はここでは記さない。どんなに言葉をつくしても、桜ちゃんの思いを伝えるのは無理だから。そして、開始から数時間がたって、桜ちゃんがブースから出てきた。ディレクターから花束が渡され、関係者の拍手がスタジオの中で響き渡る。きっと、桜ちゃんの思いは放送を聴いているリスナー全員に届いているはず。だから、今はお疲れさま。また、ラジオからその声が聴こえるその日まで…。



（収録が）いま終わって、ちょっと放心状態で、胸がいっぱいなんです。きっと、今日が終わって明日になっても、わたしは変わらなくて、「ときめき」のことを考えちゃうと思います。今までと同じように…。わたしはここにいるよって、リスナーのみんなには伝えたい。ここって場所はいろいろあっても…（収録直後の桜ちゃんのコメントより）。

コナミスペシャルデイ&『ときメモ』イベントリポート

ラジオ放送は終わったけれど、放課後クラブは終わらない。新生をアピールする前に、春休みに連続して行われたイベントをレポート。大盛況の内に幕を下ろしたコナミの「ときメモ」関連のイベント。そのパワーはまだまだ衰えることを知らないぞ！

大盛況のスペシャルデイ

3つのイベントが行われたスーパーイベント。1部は「ときめきティーンズコンテスト」ではコナミのイメージガールを募集したもの。見事グランプリを受賞した栗林三枝ちゃんは、これから1年間コナミのイメージガールを務める。2部は「もっと！　ときめきメモリアル」と「ツインビーハラダイス3」の公開イベント。ときメモファミリーとツイパラファミリーの共演ありと、会場につめかけたファンのボルテージは、あがりっぱなしの1日だった。



⬆スペシャルデイでの一コマ。会場の盛り上がりはもう尋常じゃなかったぞ。超満員の新宿・厚生年金会館

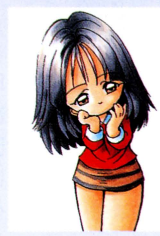
ついにフィナーレ！　イベントキャラバン

全国を走り抜けたイベントキャラバンの最終日。このイベントを最後に「ときめきメモリアル」としてのイベント展開は一応終了してしまう。そのためか、この日は、金月真美さん、黒崎彩子さん、小野坂昌也さんに、五十嵐麗さん、桜ちゃんが加わっての豪華なイベントとなった。歌あり、ゲームありの楽しい90分間は、あっと言う間に過ぎていった。



⬆イベントキャラバンより。これで終了なんて信じられない⁉

桜からみんなへ



『もっと！ときめきメモリアル』に集まってくる人の想いって、すごく繊細でひたむき。ほんとうは、大切な誰かに伝えたいのに、自分ひとりで持て余していたり、届かなかった想いが、いっぱい番組宛てに集まってくる。

その中には、他人の気持ちが信じられないって人もたくさんいた。

辛いよね。

苦しいよね。

だけどね。すごく辛いとき、救ってくれるのも、人の気持ちなんだよ。少なくとも、わたしは救われてきました。

〝人の気持ちが信じられない。けれど、この番組「もっと！　ときめきメモリアル」を聴いていると何だかあったかい気持ちになります。〟

なんだか、うまく言えないけれど、リスナーのみんなのそのあったかいその気持ちが、この一年間、わたしを支えてくれた。

みんな、ほんとうにどうもありがとう。

桜のミニミニインフォメーション



今月も桜ちゃんの情報を紹介。

☆桜ちゃんが周麗花役で出演している「お嬢様捜査網」。その主題歌シングルCDが現在、パイオニアより発売中（価格1000円〔税込〕）。もちろん桜ちゃんも歌っている。

☆桜ちゃんがアンジェラ役で出演しているプレイステーション用ソフト『メルティランサー』のボーカル集がポリグラムより発売中だ（価格2800円〔税込〕）。アンジェラになりきって、桜ちゃんが明るくカワイク歌った曲が収録。



お便り募集

このコーナーはみんなのお便りで構成されています。

- ●ときメモに関すること
- ●桜ちゃんへの手紙
- ●フリートーク
- ●イラスト

などなど大募集中。ドシドシお便り待ってるよ！　さてさて、今月のプレゼントは、ご好評にお応えして玉里栄二描き下ろしイラスト入りサイン色紙を5名にプレゼント。描いてほしいキャラをひとり書いて送ってね。



お便りのあて先　〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM　PCエンジンファン
ときめき放課後クラブ○○係

ときめきプレゼント応募券⑥

大野まりなのゲームの実力を確かめたーい！

アニメフリーク情報局

第7回



協力：NECホームエレクトロニクス

PC-FX美少女コンテスト BEST30を一挙公開！

NECホームエレクトロニクス主催の『PC-FX美少女コンテスト』。PC-FXに登場する美少女107人の中から、FXファンのハガキにより人気No.1を決めちゃおうという企画。『アニメフリークFX Vol.3』では、BEST20までを発表していますが、本誌でBEST30まで一挙に公開しちゃいます！ 1～10位までのキャラクタの、入賞時のコメントは『～Vol.3』に収録されているので、詳しくはそちらを見てね。

見事1位に輝いたのは神楽坂優奈さん。PCエンジン、FXのオリジナルキャラということで、ファンの想い入れも強かったんじゃないかな。2位以下の順位は、右のランキングを見てね。君が投票したキャラクタは入ってるかな？



300ポイント獲得で見事優勝のユナりん。「ポリリーナさまー♡」



大野まりなのプライベートROOM

今回のプライベートルームは、大野まりなお誕生日おめでとう記念ということで、いつもとちょっと趣向を変えて、編集部対大野まりなのゲーセン3本勝負を敢行!! まりなちゃんは、オフの時間にゲームセンターに通っているらしいので、どの程度の腕前なのか確かめちゃうぞ！

お誕生日おめでとう記念 大野まりなのゲーセンバトル!!

読者のみんなは知っているようにまりなちゃんは、ゲーセン大好き娘。とくにレース物、対戦格闘物、そしてパズルボブルが大好き、ということなので、この3本でどちらが強いか勝負をすることになった。

我々はまがりなりにもゲーム雑誌の編集者として、負けは許されない。そこで編集部代表として堂々と名乗りを上げたのは、格闘マニアでアニメおたくの編集部員O君。衣装もばっちりきまって、やる気まんまんの日曜日といった感じ。O君の衣装はもちろん自前です（念のため）。

それでは、ゲーセンバトル1本目、レディーGO！



1本目 レース物対決

1本目、対戦するゲームは首都高をリアルに再現したコナミの『ミッドナイトラン』。2人共、このゲームをやるのは初めてということで条件は五分。余談として、まりなちゃんは免許持ちで首都高も良く走っているのに対して、O君は教習所で6ヵ月の期限切れ状態。まりな有利か？

結果は当初の予想通り、終始まりながO君をリード。文句なしの1勝目をあげたのであった。シクシク。



まりな WIN

まりな　O君
1－0

実際に車に乗る経験を活かして、まりな大勝利

2本目 対戦格闘対決

2本目は『バーチャファイター2』対決。編集部員O君は〝新橋カゲ〟を名乗っており、かなりの自信。一方まりなちゃんはパイで挑む。

勝負は5本勝負。O君かるーく2連勝。そのままいくと思ったらまりなが2本返す。しかし、O君気合の勝利。何とかタイにもちこんだ。



まりな LOSE

まりな　O君
1－1

対戦中は、2人共真剣な表情。仕事ということを忘れていませんか？

まりな、逆転勝利ならず。O君は異常なまでの喜び

●PC-FX美少女コンテストBEST30

順位	キャラクタ名	ポイント
1	神楽坂優奈（銀河お嬢様伝説ユナＦＸ）	300
2	鳴沢唯（同級生2）	231
3	ステイシア（女神天国II）	177
4	リリス（女神天国II）	112
5	ロルフィー（アニメフリークＦＸ）	85
6	ユーリィ・キューブ（銀河お嬢様伝説ユナＦＸ）	60
7	田中美沙（同級生2）	59
8	ルルベル（女神天国II）	56
9	スワティ（きゃんきゃんバニーエクストラDX）	45
10	杉本桜子（同級生2）	42
11	マルレーネ（ドラゴンナイト4）	33
12	メイ・スター（アニメフリークＦＸ）	31
13	ナターシャ（ドラゴンナイト4）	30
14	リーアベルト・フォン・ノイエシュタイン（銀河お嬢様伝説ユナＦＸ）	29
15	パステル（女神天国II）	26
16	都築こずえ（同級生2）	24
17	藤宮紅葉（アニメフリークＦＸ）	23
18	安田舞奈（卒業IIＦＸ）	21
19	絹（天外魔境　電脳絡繰格闘伝）	19
20	篠原いずみ（同級生2）	18
21	リアナ（デア　ラングリッサーＦＸ）	16
22	アンジェラ（女神天国II）	15
23	谷由里佳（卒業IIＦＸ）	14
23	シェリー（デア　ラングリッサーＦＸ）	14
25	役小明（鬼神童子ZENKI）	12
25	藤原綾（スーパーリアル麻雀PV-ＦＸ）	12
25	水野友美（同級生2）	12
28	ヤオ・フェイルン（パワードールＦＸ）	11
28	坂本春菜（きゃんきゃんバニーエクストラDX）	11
30	早坂晶（スーパーリアル麻雀PV-ＦＸ）	10
30	鳴沢美佐子（同級生2）	10

3本目　パズルボブル対決

3本目は、タイトーの『パズルボブル2』対決。泣いても笑っても、この対決の勝者がゲーセンバトルの勝者となるので気が抜けない。2本先取で勝利となる。

対戦前、まりなちゃんは顔に笑みさえ浮かべ、余裕さえ感じられる表情。それと同様、O君の方もさっきの勝利（辛勝）で気を良くしたのか、ちょっぴり浮かれ気味。

さっそくコインを入れて対戦スタート。1本目はお互い攻め手に欠け、膠着状態が続く。そしてまりな、まさかの敗北。気を取り直しての2本目。まりな、開始早々大量崩しで大勝利。運命の3本目。着実に攻めていくまりなに対してO君なす術なし。まりな、かんろくの勝利をおさめた。

まりな WIN

まりな　O君
2－1



●O君、初めはいけると思ったが、しだいにバケの皮がはがれ、結果は…

ゲーセンバトル終了後の勝利者インタビュー「本気で負けました…」（O君談）

――まりなさん、今回の戦いを振り返ってみてどうでしたか？

まりな　レースですが、ずっと走っていてもO君の車が見えないのでおかしいなと思ったら、最後に後ろの方からちらっと車が見えたんですよ。でもそのままぶっちぎりました。

O君　…（無言）。

まりな　『バーチャ』は2本取られたときにダメだと思ったんですけど、その後2本取れたんで、わざと負けてくれているのかなぁと思って…。

O君　タハハ…（ひきつり笑い）。

まりな　でも最後はやっぱり負けちゃったんで。しょうがないですね。

O君　えへん（たちなおり）。

まりな　『パズルボブル2』は、最初は失敗してしまって。

O君　こっちもギリギリでした。

まりな　でも2本目からはなれてきて、一気に勝てちゃいましたねー。

O君　本気で負けました（グスン）。

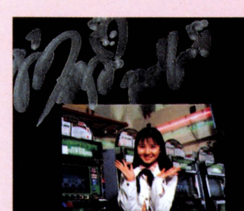
まりな　罰ゲームですが、イベントでコスプレというのはどうでしょう。

O君　ひえー。勘弁してくださいよ。

――ということで、O君がどこかのゲームショーでコスプレ姿で参加するかも？　お楽しみに。

インフォメーション

今月は大野まりなちゃんのサイン入りポラを5名の皆様にプレゼント。ゲームセンター内で撮った貴重な1枚。どのカットが届くかはお楽しみ。応募要項は官製ハガキに住所、氏名、年齢、コーナーに関する意見、感想を書いて下記のあて先までお送り下さい。イラストも募集中。5月30日消印有効。
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
ＴＩＭ　PCエンジンファン
アニメフリーク情報局○○係まで



●ポーズは5枚、少しずつ違うのだ

月刊アンジェリークFAN

全国の乙女のハートを守護聖サマに届ける

ラブラブフラッシュ大作戦

ついに『アンジェリークSpecial2』の最新情報をキャッチ！ みんなのアイデアハガキも、ますます盛り上がってきてるよ！



（新潟県／天城麗）　実は、オリヴィエ様のイラストって少ないのよね。貴重な1枚でした♡

大胆予想！ ＝高津サマにラブラブフラッシュ＝

全国の女王候補のみなさん、1カ月のごぶさたでした。前回から光栄の炎の広報、高津サマが登場して、このコーナーにもさらにたくさんの予想ハガキ（希望ハガキですかねぇ）が届きました。今回も、高津サマがちゃんとみんなのハガキに1枚ずつコメントしてくれたのよ。あ、それから、ついに『2』の情報を聞き出すのに成功しちゃいました。そこんとこをふまえて、今月も2ページお付き合い願いまぁす／　アイデアがひらめいたら、即投稿しましょ♡

みんなの意見に高津サマのコメント付

それじゃ、さっそくハガキの紹介イッテミヨーカー／

●守護聖サマの顔グラフィックを、スーパーファミコン版の頃に戻してほしい／　切実です。（福岡県／神条玲）

編集部（以下編）　ＦＸ版って、少し細長い感じなんだよね。

高津サマ（以下高）　このゲームの命ともいえるのが、顔グラフィック／　期待は裏切りませんよ。

●名前だけでなく、ニックネーム（愛称）を入力できるようにするのはどうですか？　親密度が高くなると愛称で呼んでもらえるようになり、逆に低い人からは、「○○なんてよばれて、いい気になってんじゃないぞ」とか皮肉言われたり。あと、ウラ技で守護聖の名前やライバルの名前を変えられるのはどうですか。（東京都／さば）

高　愛称や名称変更はいいアイデアですね。こんなウラ技希望があれば、もっと教えてください。

●執務室での声とか、育成・妨害のアニメは必要ないです。いや、あったほうがいいにきまってますけど。（中略）これで浮いた時間でラブラブＥＤに力を入れてくれたほうがいいです。いっそ告白シーンからアニメってどうですか？　あと名前入力もいらないです。ヘタに入力できるから、告白のときに名前が呼べず、ミョーな間ができて、かえって感情移入しにくいです。きっちり「アンジェリーク」と呼んでくれたほうが、よっぽど気分が出るんですけどねぇ？（広島県／佐々木潮留）

高　名前は自分で決めたいって方も多いんです。アニメはストーリー重視になるので、ご心配なく。

（静岡県／染井吉野）　プレゼントなんかされたら感動でしょうね。実はちょっと考えてるんですよ（高）



本当のところ『2』はどこまで進んでる!?

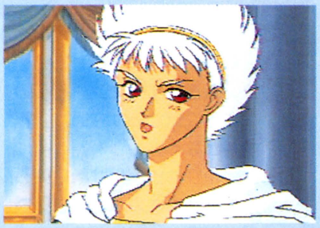
さぁ、ついに高津サマからのヒミツ情報を公開するときが…。それじゃ、高津サマお願いします。

「まずは、みなさんに重大発表をしなくてはなりません。『2』は現バージョンの世界観をより発展させる方向で開発することに決定しました。そして従来の守護聖はそのままに（衣装替えはあります）、なんと新たな恋愛対象が…。オットト、今はここまで。とにかく、まだまだ開発は続きますから、みなさんのご意見ご要望、引き続きお待ちしています。」

新たな恋愛対象!?　それはどんな人なの？　みんなはどんな人だと思う？　声はいったいダレが？　今から楽しみだね。そうそう、リーダーズランド36ページの北海道／如月亜俚沙サンのハガキが、王立研究院にも転送されてきました（詳しい内容は、36ページを見てね）。これもさっそく、高津サマに聞いちゃいました。

「これは面白そうだと、開発現場でもなかなかの評判です。でも今度の『2』でも、この企画に近いシチュエーションを実現して、まるでプレイヤー自身が守護聖サマとの幸せなひとときを過ごしているかのような世界を創りあげますから、どうぞご期待ください」

発売が、さらに待ち遠しいね♡



⇧守護聖サマが増えるってコトなのかしら。それとも、まったく別の？

光栄発　アンジェグッズ情報局

今月のアンジェグッズは、2冊の本。まず1冊目は、ルビー・パーティさん監修、「アンジェリークSpecialスウィートガイド」。『アンジェリークSpecial』の攻略記事が満載よ。ＦＸ版をすべてサポートしちゃう充実の内容なの。圧巻は全キャラのセリフ集と星座・血液型別相性ガイド。さすが開発スタッフで作成しただけのことはあるなって感じ。もう1冊はマンガなんだけど、「アンジェリークアンサンブル2　夢見る乙女たち」。これは、このゲームが大好きな漫画家さんたちが集まって、好きな守護聖サマをネタに好きなマンガを書いてるの♡



「アンジェリークSpecial スウィートガイド」

光栄から1200円で発売中。ビギナー御用達の逸品よ／



「アンジェリークアンサンブル2　夢見る乙女たち」

光栄から1600円で発売中。執筆してるのはプロばかり

俺の想いを届けろ！ ═ゼフェル編═

ちょっと乱暴なゼフェル様。でも、そんな彼の胸のうちをわかってくれてる女の子たちからは、こんなにラブコールが届いてるの。



ゼフェル様にラブラブフラッシュ！

●手先は器用だけど生き方が不器用。せいいっぱいツッパッてるところがカワイイです。仲良くなったときの笑顔がサイコーです。CD「FALLIN'LOVE」での「行っちゃうぞー」がお気に入りです♡　(広島県／若穂)

あのセリフはカワイイよね。何回も振り返って、こっちを見てるゼフェル様が想像できそう。

●ゼフェル様の横顔が好きです。とってもりりしい♡　あと、てれた顔も♡　FXのクリアアニメシーン最高です。初めてゼフェル様でクリアしたとき、とーってもドキドキしました。私もあんなふうにギュッと抱きしめてほしい。大好きです。(北海道／一宮光稀)

ゼフェル様のラブラブエンディングは、編集部でもイチ押しです。アンジェを抱き締めていたコトに気付いて、あわてて手を放すゼフェル様。ホントに純情なのね♡

●私の人生、ゼフェル様に狂わされっぱなしです♡　最初は反抗期の生意気な奴と思いましたが、デートを重ねていくうちに、自分の表現がヘタなだけということに気付きました。そんなゼフェル様が大好きです♡　(静岡県／紅林いさな)

うんうん、最初はゼフェル様が苦手だったって人、多いんだよね。でも、一度彼の笑顔を見てしまうと、トリコになっちゃうんだよ。

●私のまわりには、ゼフェルFANが多いです。私は3番目くらいに好きです。ロボット修理のあとの得意気な表情がかわいいです。(大阪府／川村真央)

このハガキには、かわいいゼフェル様が描いてあったんだけど…。スペースの都合で載せられなかったの。ごめんなさい。

●オスカー様と同じくらい好きですー♡　不器用な私に器用さくださいー!!　岩田さんの声も似合ってます。でも、ペペロンチーノのCMを思い出す。(静岡県／橘夢幻)

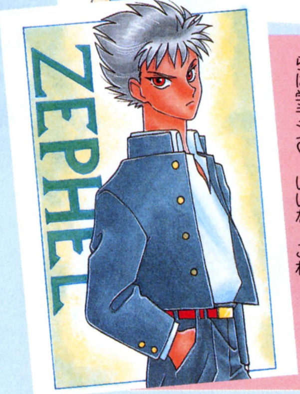
岩田さんの声は、ナマイキざかりのゼフェルにピッタリよね。テレてる様子もよくわかるし。



(宮城県／山田猫吉)　Gパン姿のゼフェル様もなかなか…



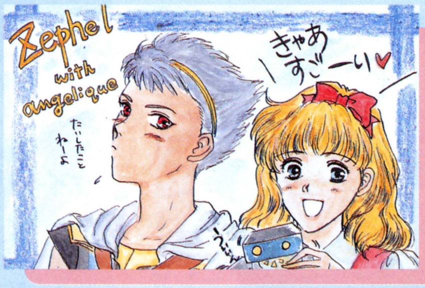
(広島県／ちくちゅう)　大人になったゼフェル様って、どんなだろう



(岐阜県／手貫小路)　こちらは学ラン♡　いいな、これ



(広島県／広島人)　ふと思ったけど、このコーナー広島県民が多いよ



(兵庫県／千石)　ゼフェル様といえば、自慢のメカだね



(石川県／らんちょん)　テレ気味のゼフェル様がなんともカワイイ！

投稿のお約束

あのね、今月はぼくが担当なんだって。えーと、ぼく、緑の守護聖マルセルです。なんだかテレちゃうね、うふふ。ぼくもがんばるから、みんなもちゃんと聞いててね。まず、ハガキにはきちんとあて先を書いておいてね。それでコーナー名なんだけど、『2』のアイデアを考えちゃおうという「**大胆予想／**」、「**イラスト&4コマまんが**」、ゲームの質問に、編集部のお姉さんたちが答える「**女王様の部屋**」や、ぼくたちへのメッセージ、「**俺の想いを届けろ／**」などがあるんだ。あ、あとね、みんなの住所、名前、電話番号、ペンネームなんかも書いてね。こっそり学年や職業も教えてくれると嬉しいな。別に年齢は掲載しないから大丈夫だよ。それでね、締め切りがあるから気をつけてね。ぼく、マルセルの回が5月8日、オリヴィエ様の回が6月8日だよ。でもね、締め切りを過ぎちゃったハガキでも、掲載されることがあるって聞いたよ。それじゃ、大好きなみんなからのお便りを、楽しみに待ってるからね。ばいばい。

あて先

〒980 仙台市青葉区二日町
6-7シャンボール青葉2F
TIM PCエンジンファン
「ラブラブフラッシュ
大♡作♡戦」係

次の守護聖様はマルセル様です♥



次号の「俺の想いを届けろ／」は、マルセル様への熱い想いを大募集／　次々号はオリヴィエ様が登場するわ／

今月移植の泉は、美少女系を中心に展開！



移植の泉



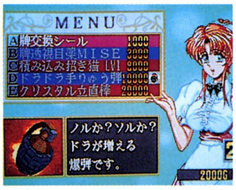
今回の移植の泉は、ゲーセンで大人気の対戦脱衣麻雀『ファイナルロマンスR』と、今年ブレイクが予想される魔法アニメ『魔法使いTａｉ！』の2本を紹介だ。

業務用 ファイナルロマンスR

●メーカー名：ビデオシステム　●稼働中
●ジャンル：麻雀

人気の対戦脱衣麻雀最新作

『ファイナルロマンスR』は、脱衣麻雀に対戦モードを付加したゲーム。1Pモードと2Pモードがあり、1Pモードでは通常の脱衣麻雀形式で進行し、2Pモードでは各自キャラを選択し、勝てば相手の使用キャラが脱いでくれる仕組み。お楽しみのキャラクタデザインは『ボイスパラダイス』のすぎやま現象氏。しかも人気声優が各キャラの声を担当しているのもポイントが高いね。



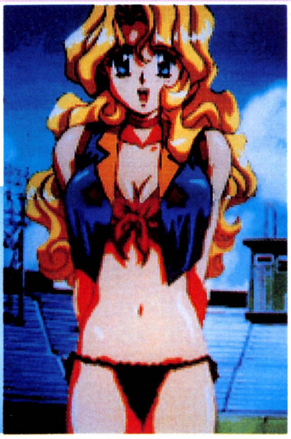
⊙1Pモードのアイテムショップ。店員は、なんと布川ミク



⊙対戦画面。『～2』に比べてだいぶ見やすくなっている

すぎやま原画がアニメに

ゲーム中の脱衣シーンはアニメで展開する。実はこれ、すぎやま氏自らが作画監督を担当しているとのこと。これは見逃せないぜ。



⊙実際はスクロールで展開するケイトの脱衣



⊙りなの脱衣シーン。制服マニアにはたまらないかも…

わたしたちが、お相手します



小泉りな（声・こおろぎさとみ）

「かわいいコね、どこの中学？」と言われてしまう、本ゲーム唯一のロリータ系キャラ。鳴きが好きで、役牌を使用するのが特徴だ。



藤崎美夏（声・草地章江）

バレー部所属のスポーツ少女。めがねとブルマが好きな人にはたまらないキャラかも。メンゼンねらいで、イッツーが好きらしい。



ケイト・ヤマムラ（声・松井菜桜子）

「ワターシノバディ、アメーリカイチネ」、と自負するパツキンギャル。ナキタンねらいが多いが、突然の国士攻撃もあるので要注意。



速水涼子（声・岩坪理江）

新体操部に所属し、明日香をお姉様と慕う、ちょっとレズっ気を感じさせる女のコ。ホンイツ系の攻撃が多い。



千堂明日香（声・白石文子）

いわゆるお嬢様で、もちろん所属は音楽部。やはり涼子を妹のように思っているが、勝負の世界は別と厳しい。四暗刻に注意。

ユーザーの支持しだい　移植の可能性 40%

セガサターン版が発売されて人気急上昇の『ファイナルロマンスR』。FXに移植の予定があるか？そのへんを開発元であるビデオシステムさんに聞いてみた。「私どもとしましては、ユーザーからの支持があれば、ぜひ検討してみたいと思いますので、これからも、応援してください」とのことだ。サターン版の開発は、『ボイスパラダイス』のアスク講談社が担当しているので、もしかすると…。

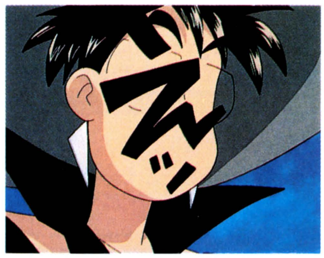
アニメ 魔法使いTai！

●制作：バンダイジュアル　●発売予定日：5月25日以降2ヵ月ごとに全6巻発売予定
●価格：各5000円（税別）

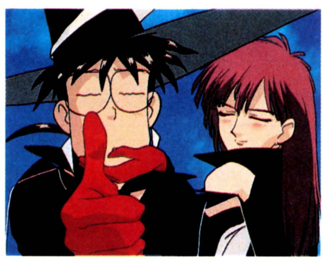
豪華スタッフ集結！　魔法アニメの決定版

次世代魔法アニメと噂のOVA。それがこの「魔法使いＴａｉ！」。これは、魔法クラブ所属の3人の美少女が、イイカッコしいの高倉先輩と侵略者に立ち向かう物語。

原案・総指揮は「セーラームーン」の佐藤順一氏。キャラクタデザイン&総作画監督には、同じく「セーラームーン」の伊藤郁子さんという最強コンビ。さらにそれをサポートするのが、「マクロスプラス」でハイクオリティなアニメを見せてくれた、トライアングルスタッフとファンなら涙もの。声優には『続　初恋物語』に出演予定の小西寛子さん、「ハイパードール」の飯塚雅弓さん、「エヴァンゲリオン」の岩男潤子さん、という新鮮な組み合わせ。



ホントに顔に出ちゃうキャラ設定



侵略者に宣戦布告をした張本人、高倉先輩と彼を好きな油壺先輩

沢野口沙絵
（声・小西寛子）

この物語の主人公で、魔法クラブのメンバー。子供のころより魔法使いになることにあこがれていた少女。今回高倉先輩にさそわれて、世界を救うために立ち上がるのだが。



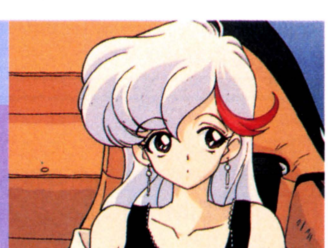


中富七香
（声・飯塚雅弓）

沙絵の親友で幼なじみ、やはり魔法クラブに所属する。沙絵には自分がついていないとダメだと考えている、世話やきタイプ。元気いっぱいの彼女の活躍に期待しよう。

愛川茜
（声・岩男潤子）

七香とは、うって変わっておっとりタイプの茜。彼女は魔法クラブの最年少部員なのだが、女らしさは3人のなかではピカイチ。その笑顔に男たちはイチコロだ。

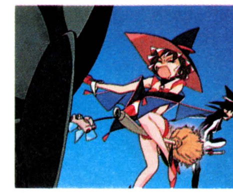


見習い魔法使いが世界を救う

ときは西暦1996年、謎の侵略者が地球にやってきたことに始まる。まあこの侵略者たち、とくにヒドイことをするわけではないのだが、いかんせん気分が悪い。そこで、わが魔法クラブの部長高倉先輩が、沙絵、七香、茜、油壺先輩の4人にカッコつけ、「世界の平和はボクらが守る」とばかりに立ち上がり、謎の侵略者に宣戦布告したのだ。といってもしょせん魔法使い見習いの集団、果たして世界の平和は守られるのであろうか。



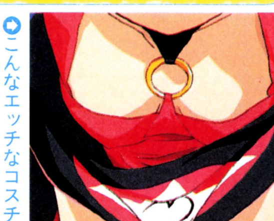
高倉先輩に空を飛ぶ指導をしてもらう沙絵



敵侵略ロボットとバトル中の沙絵。結構エッチな攻撃も…

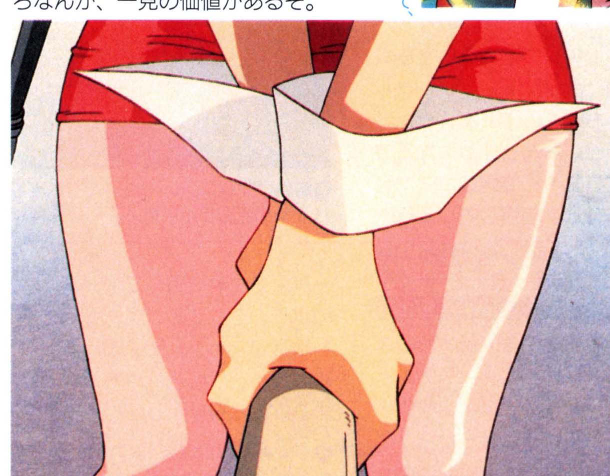
エッチなシーンもサービスサービスゥ

みなさーんごらんあそばせ／ここにあるムフフシーンは、ほんの一部。沙絵が、七香が、茜が、魔法クラブの特製ユニフォームに身をつつみ、特訓・戦闘いろんなシーンにて、視聴者サービスをしてくれます。もちろん敵さんも、腕についてる無数の触手を使って、バッチリ協力してくれたりする。しかも噂では、沙絵の下着姿を見られる日もそう遠くないとか。ほかにも、沙絵が鉄棒をまたいで、空を飛ぶために練習しているところなんか、一見の価値があるぞ。





こんなエッチなコスチュームで特訓させるなんて、高倉先輩がちょっとうらやましかったりして



読者サービス。沙絵ちゃんのフトモモのドアップだ。とても16歳とは思えない色気にもうクラクラ

展開しだいでは可能性も　移植の可能性 30%

アニメーションのほかに、小説やコミックと幅広い展開をしている「魔法使いＴａｉ！」。これからゲーム化の予定はあるのか？　そこのところを聞いてみた。「現状ではまずアニメをヒットさせることが最優先。その後ゲーム化などを順次考えてゆきたい」とのこと。ぜひともヒットさせて、ゲーム化してもらいたいものだ。



美少女好きには朗報、『ユナFX』の大特集なのだ

UL-TECH Wonder-Land

技のランク このコーナーでは技に1～5までのランクをつけ、1点につき2000円の賞金を進呈しています。表記は、PC-FXがFX用ソフト、PC-EがPCエンジン用のソフトを表します。

PC-FX 銀河お嬢様伝説ユナFX

5 ユナ命中ゲーム スーパーユナ砲
京都府 岡崎和子

まず、ユナ命中ゲームまでゲームを進めて、おにぎりを4つ以上持っている状態にする。次にⅣとⅠを押し続けて、パワーをMAXまでためよう。そして、ユーリィが4回転したときにボタンを同時に放すと、ユナが一直線に飛ぶ。



○ⅣとⅠを同時に押し続けて、ユーリィが4回転したらボタンを放そう



○どかーん！　とユナが一直線に飛び、目の前のボートを破壊するのだ

5 デメキン号危機一髪 無敵になる
青森県 小林靖

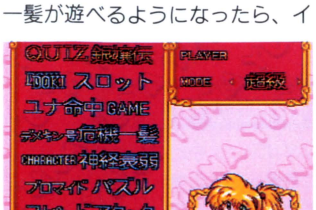
ミニゲームの、デメキン号危機一髪をプレイできるようになったら、ゲーム中いつでもいいからポーズをかけよう。そしてセレクト、上、下、右、左、Ⅰ、Ⅱ、ランの順に押すと、なんと無敵になるのだ。ただしもう一度同じコマンドを入力すると、自爆してしまう。



○無敵になれば、いくらいん石に当たろうがぜんぜん平気さ。わははは

4 デメキン号危機一髪 超ハードモード
北海道 熱き心

まず、QUIZ銀嬢伝で超級を選べる状態にしておく。そのあとで、ミニゲームのデメキン号危機一髪が遊べるようになったら、イージーモードを選んでゲームを始めよう。そしてミニゲームのタイトル画面で、上、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲを同時に押すと、超ハードモードが始まる。いん石ばかりが出てくるぞ。



○QUIZ銀嬢伝で超級が選べるようにしてから、コマンドを入力する



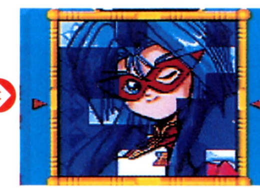
○ぎゃあああ、いん石ばかりだあ！今まさに、デメキン号のピーンチ

2 ブロマイドパズル パーツが動くよ
長崎県 つぶれダンゴ

ポリリーナを、アニメーションで見ることができるぞ。まず、ブロマイドパズルをプレイできるところまでゲームを進める。そしてゲーム中いつでもいいから、下、セレクト、Ⅳを同時に押そう。すると、パズルのピースの絵がアニメーションするようになるのだ。

○このように、無表情なポリリーナだが





○ウルテクを使えば、ウインクしてくれる

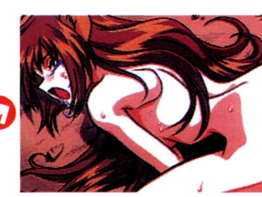
PC-E スチーム・ハーツ

4 いきなり最強
埼玉県 山田拓馬

タイトル画面で、上、セレクト、Ⅰ、Ⅱを同時に押しながらランを押す。そして、ボタンを同時に押し続けたまま、ゲームレベル、スタートステージ、使用キャラクタを決定しよう。成功すると、最初からウェポンが最強になっている。

○わーいわーい。いきなりウェポンが最強になるのだ





○Hなクリアデモも、ラクに見られるのさ

PC-FX パワードールFX

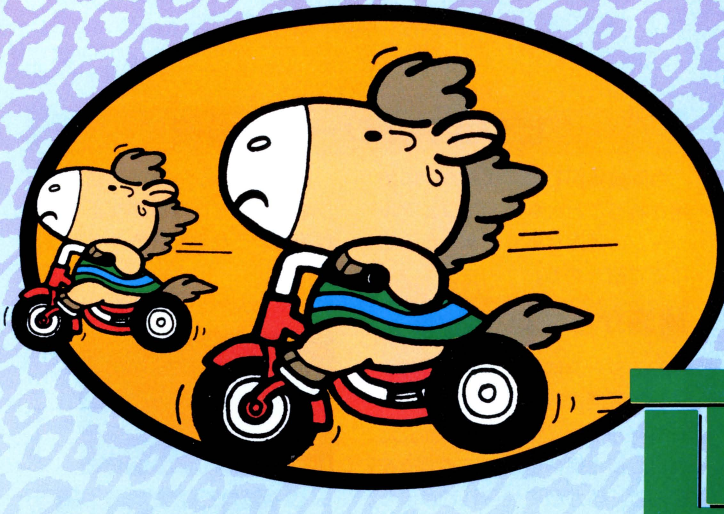
2 楽々クリア
福井県 クチックマン

まず、キャンペーンかシナリオのどちらかを選んでゲームを始める。そして自軍のターンになったら、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ、ランを同時に押し続ける。すると、なぜかその場でミッションをクリアしたことになるのだ。これでクリアデモも見たいほうだいになる。

ウルテクはハガキかFAXで送ってください。

あて先▶〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部 ウルテク係
FAX▶022（213）7535

 イラスト／たちばな真未



最新情報のタイトル5本を
4ページにわたって紹介

新着特報 直送便

新着続報

空戦モードもある異色のRPG

虚空漂流ニルゲンツ

FX
●メーカー名:NECホームエレクトロニクス ●発売予定日:6月28日
●媒体:CD-ROM ●予定価格:7800円(税別)
●ジャンル:RPG ●開発状況:80%(4月15日現在)

『虚空漂流ニルゲンツ』は、街や母機にいるときのライフモードと、愛機グリューヴルムに乗って戦う空戦モードの2つで構成される、今までにない形のRPG。

主人公デュンは、グリュー=ヴルムが故障していたところを、大陸間を航空機で渡る隊商ヴィントミューレにひろわれ、隊商の護衛をすることになる。



⇧母機の中。移動するたびに時間が消費される

初心者も安心の親切設計の空戦モード

このゲームの花である空戦モードは、フライトシミュレータをやったことがない人でも楽しめるように、コマンドを選ぶだけで多彩な技が繰り広げられる設計になっている。また、空域情報を開けば、自機、母機、敵機の位置が簡単に知ることができるので便利だぞ。



⇧レーダーで状況を確認



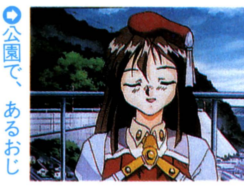
⇧距離差、高度差なども表示されるので、初心者も安心

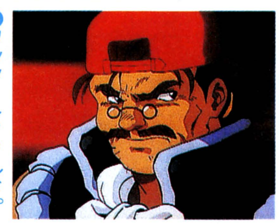


⇧戦闘中でも、機体のステータス、状態、技などを見ることができるぞ

美麗ビジュアルシーン一挙公開

ここで紹介している写真は、どれもゲーム中に挿入されるビジュアルシーンのもの。今までにないハイクオリティな画面が要所要所で挿入され、ストーリーはいやが上にも盛り上がるのだ。


⇨公園で、あるおじいちゃんと孫娘の昔話のシーン


⇨ワッツ・レイノルド。操縦テクニックは確か


⇨アイス・シュバルツは、ヴィントミューレの隊長


⇨街で商売するときは、売り子の服をきちゃうぞ


⇧ラインも、髪を下ろして売り子の服を着ている。すこし照れ気味




⇧⇨気流に巻き込まれ、デュンとラインは不時着をする。見知らぬ場所で2人きりになり、焚き火の前で何かを語り合う。ラインの両親は、過去にデュンが参加した軍事作戦で亡くなってしまったため、ラインはデュンのことを良く思っていないのだが…

新着続報　ゼロイガー2号機と3号機を紹介

超神兵器ゼロイガー

FX
●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：シューティング　●開発状況：60％（4月15日現在）

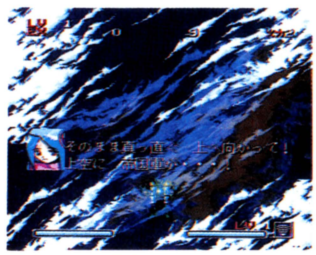
ＦＸ初の本格的縦スクロールシューティングゲーム『超神兵器ゼロイガー』。このゲームのメインとなるストーリーモードでは、面クリアごとにANO清水さんデザインのキャラクタが、OVA並のクオリティでアニメーションし、ストーリーが展開するぞ。

アーケード顔負けのシューティングゲーム

『超神兵器ゼロイガー』の基本システムは、自機をガンガンパワーアップさせていくこと。縦スクロールのシューティングには付き物のボンバーも用意されている。

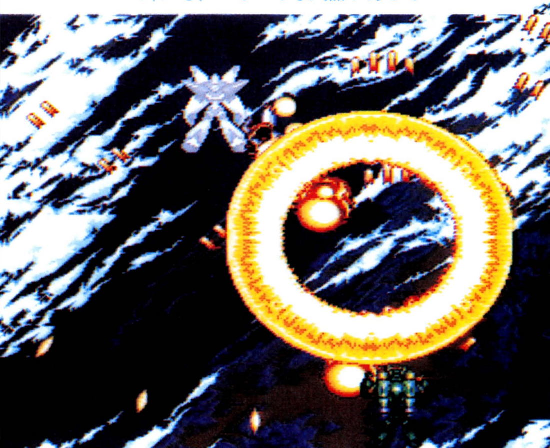
ストーリーモードでは、ゲーム中にキャラクタとの会話も盛り込まれ、感情移入はバッチリだ。

純粋にゲームを楽しみたい人は、ノーマルモードをプレイすべし。ノーマルモードは、自機を3機の中から選んでプレイできるぞ。

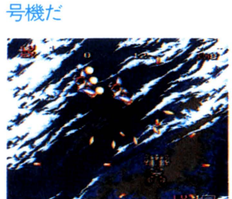

ゼロイガーに、ドクター・ルルから通信が入る

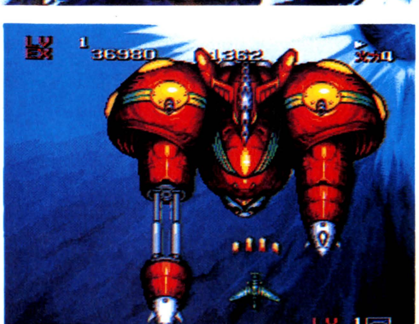

ゼロイガーと、ルルの兄、ルノアとの宿命の対決

特殊兵器の1つ「広範囲爆弾」。これ以外にも、いろいろな武器があるぞ




青い機体はゼロイガー2号機だ


力強いイメージがあるゼロイガー3号機。8方向に攻撃だ！


ステージ0のボスと『雷鳴』の一騎討ち。こんなにでかい相手に零戦じゃ、勝負は目に見えてる？

ビジュアルシーンも満載

今回編集部では、ゲーム中に使用されることとなる、ビジュアルシーンの画面写真を入手したのでここで紹介する。

ビジュアルシーンの画面比率はシネスコサイズで展開するので、映画のような雰囲気をかもしだしている。

雷鳴からゼロイガーへ

このシーンは、ステージ0のラストで展開される。巨大なボスに立ち向かうも、雷鳴では歯が立たない。富士島博士がゼロイガーを運んでくるが敵にやられてしまう。雷鳴は爆発し、ダメかと思っていたところに、やられたと思っていたゼロイガーが現れる。


ボスに挑む雷鳴だが…


剛に呼びかけるルル



雷鳴が爆発してしまい、あざ笑う敵。しかし、炎の中からゼロイガーのシルエットが！

ゼロイガー発進！

ここでは、ノーマルモードで活躍するゼロイガー1号機～3号機までの出撃シーンを公開する。

ゼロイガー各機には、それぞれパイロットが存在するのだが、機体の性能だけでなく、パイロットのキャラクタで機体を選択するのもいいかも。

1号機のパイロットはもちろん火鷹剛。ほかの2人のパイロットの情報はわかりしだい紹介するぞ。

1号機


ゼロイガー1号機のパイロットは、おなじみの火鷹剛。燃えてるぜ！

2号機


クールな雰囲気が漂う、ゼロイガー2号機のパイロット。水中から発進！

3号機


北海道の自然児のような、ゼロイガー3号機パイロット。はちまきが日の丸

新着続報 バトルシーン紹介

女神天国II

FX

●メーカー名:NECホームエレクトロニクス ●発売予定日:7月26日
●媒体:CD-ROM ●予定価格:7800円(税別)
●ジャンル:RPG ●開発状況:70%(4月15日現在)

個性的な女神様が、君のハートを刺激する『女神天国II』。今回紹介しちゃうのは、ユニークなバトルシーン。バトルシーンでは、各女神様の技が、華麗なアニメーションで展開するので、もうメロメロって感じ。これを見たら、あなたも信者になっちゃうほどの素晴らしさ。

下に聖女神、闇女神の8神様たちがお使いになられる技の一部を公開しちゃうぞ。

戦闘はユニークなスロットバトル

バトルシーンに突入すると、まずステータスの下にある3つのスロットが回り出す。これをタイミングよく止めるのだ。その結果により、攻撃、防御などのコマンドが表示され、いろいろな技を選択することができるのだ。ちなみに、女神様の名前の横に表示されている数値は信者の数で、攻撃を受けると減少していくぞ。



スロットの絵柄を合わせると、威力倍増?



技を選ぶと、こんな感じでアニメーションする

ステイシア

聖女神様の中で一番お姉様なステイシア様。言葉使いも美しく、清楚な感じの女神さま。しかしバトルでは…。



笑顔がまぶしいステイシア様。あぁ…、もう



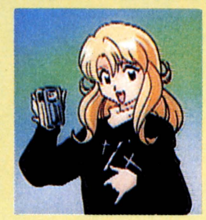
女神清掃拳。私、汚いものはゆるせませんの

マハラジャ

ジュリアナ以上のナイスバディを持った闇女神のマハラジャ様。彼女の攻撃は、やはり胸を強調したものが多い? 思わず鼻血ブー!



お色気ボヨヨーン。敵のシンジャを悩殺デース



勧誘活動。ミーの魅力で寝返ってモラウデース

ジュリアナ

超ナイスバディな女神ジュリアナ様。彼女の得意技「お料理」で、相手の味覚を破壊してしまうぞ。



ハリセンチョップでビシビシいくわよ!



ローソクポタポタ。敵を悶えさせちゃうぞ

ルージュ

ちょっとドジで不幸なルージュ様。そこがいいと思っている信者も。ルージュ様の攻撃は、かなりあやしげな技がそろっているぞ。



ルージュミサイラー。ミサイルをドーンと発射



ルージュのパンチの効いたギャグが炸裂

リリス

いつでもどこでも睡眠不足で、超おっとりしているリリス様。もちろん超プリティなかぶりモノ攻撃があるぞ。



愛の告白。敵の信者さんとも仲良くしたいな



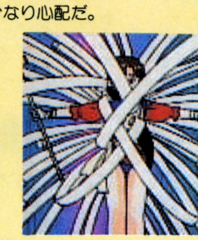
くまさんがとーっても大きくなるですぅ

アンジェラ

病弱で、すぐ気絶にしてしまうアンジェラ様は、バトル中にクスリを飲むこともあり、お体の方がかなり心配だ。



ぜったい零度。敵の周囲を氷の世界に包み込む



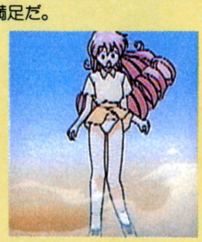
包帯でバリアーをはらせていただきます

ルルベル

おしゃべりで、甘い物には目がないルルベル様。元気がはじける彼女の攻撃は、見ているだけでも大満足だ。



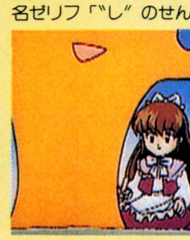
ルルベルはただ今留守ですから攻撃できません



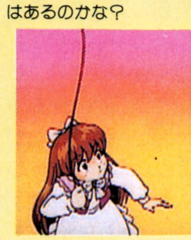
春一番。純白のパンティが目にまぶしい

パステル

魔法のクレヨンで、描いた物を実態化することができるパステル様。名ゼリフ「"し"のせんこくよ!」はあるのかな?



かわいいクレヨンの怪獣で、敵を攻撃です



絵の具にゅるにゅる。特性絵の具で攻撃だよ

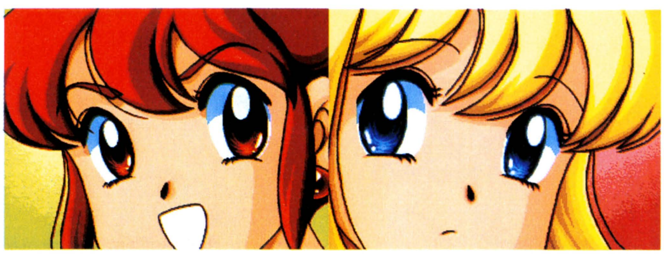
新着続報 オープニングビジュアル入手

はたらく☆少女 てきぱきワーキン♡ラブ

PC
●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM²　●予定価格：未定
●ジャンル：アドベンチャー　●開発状況：70％（4月15日現在）

竹本先生監修のほんわかアドベンチャーゲーム『はたらく☆少女てきぱきワーキン♡ラブ』。

なんと、このゲームのオープニングとエンディングには、テーマソングが流れるのだ。今回紹介している写真は、すべてオープニングで使われているシーン。オープニングテーマ「てきぱきワーキン♡ラブ」とエンディングテーマ、「今日の記憶」は竹本先生自らが作詞していることも注目だ。ちなみに、エンディングテーマを歌うのは、ナーナ役の岩男潤子さん。



⬆♪朝の目覚しとびおきて、トマトジュースとクロワッサンで元気100倍はりきる少女。やっぱりぜったいお仕事日より、お日様なんかに負けないわ

♪テキパキテキパキ好き好き

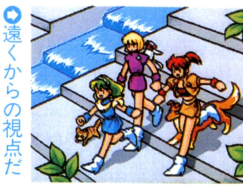
オープニングテーマを歌うのは、もちろんヒカル役の柳瀬なつみさん、ナオミ役の冬馬由美さん、エダルト役の大谷育江さんの3人だ。「テキパキテキパキ好き好き」と仲良く歌っているのだ。



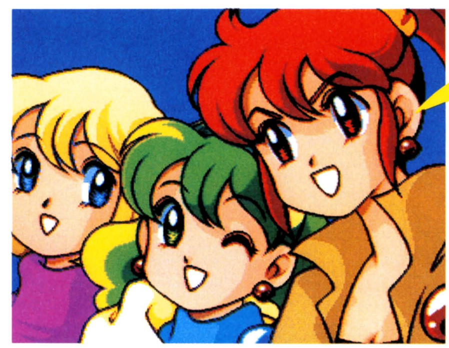
⬆今にも「ガオー」と吠えそうな、はたらく少女たち



⬆ペットの3匹もテキパキテキパキがんばります



⬆遠くからの視点だと、目が点になっちゃう3人



⬆つらいときでも大丈夫。あなたの働く姿を見れば、元気100倍働く少女。「さあ！　今日も一日、がんばるぞっ」

新着続報 美少女3姉妹が大活躍

みにまむなのにっく

FX
●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：アドベンチャー　●開発状況：40％（4月15日現在）

新幹線3姉妹、もとい、美少女3姉妹のひかり、のぞみ、つばさが、ちっちゃくなって大活躍するRPGライクなアドベンチャーゲーム『みにまむなのにっく』。

今月はきれいなビジュアルの元になる、原画とイメージイラストを紹介する。

思わずドキッ！の着替えシーン

右で紹介している原画は、見てのとおりウハウハ着替えシーン。ターゲットとなったのは、「私、脱いでもすごいんです」の次女ののぞみさん。編集部の調べによりますと、彼女は15歳の中学3年生。3サイズは現在調査中なので、しばらく待っていてほしい。服を着ていたときにはわからなかったが、意外とマニアックな体つきをしていますなー。おっと、思わずよだれが…。

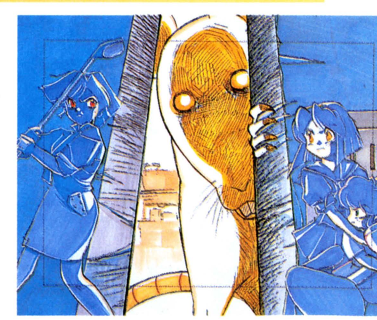
ちょっと話が脱線してしまったが、このムフフな着替えシーンはアニメーションで展開する予定。完成度に超期待！



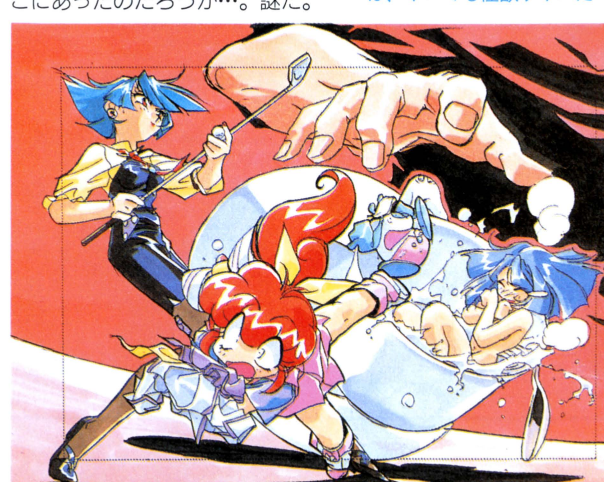
⬆最近の中学生は成長が早いねー。いやー、勉強になります

マーカーで着色されたイラストを入手

編集部が入手したイメージイラストは2点。これは、マーカーで着色されたもので、実際のゲームに取り込むのはセル画から行う。偶然かもしれないが、下のイラストはのぞみちゃんの入浴シーン。彼女だけ、こういう役回りが多いのかも？　コーヒーカップが湯船になっているのがポイント。ひかりお姉様はゴルフクラブを持っているが、こんな小さなクラブがどこにあったのだろうか…。謎だ。



⬆ちっちゃくなってしまった3人には、ネズミも怪獣サイズだ



⬆変なぬいぐるみが、プレイヤーの分身マイケル。とぼけた顔してババンバン

新作発売カレンダー

PCエンジン

記号の見方　SCD…スーパーCD-ROM²　AC…アーケードカード　※価格はすべて税別です

5月30日 PCEngine FAN 7月号発売！

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
5月31日	ヴァージン・ドリーム	SCD	徳間書店インターメディア	8800円
5月予定	DE・JA	SCD	NECインターチャネル	7800円
発売日未定	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	魔導物語Ⅰ　炎の卒園児	AC専用	NECアベニュー	7800円
	モンスターメーカー　神々の方舟	SCD	NECインターチャネル	未定
	バザールでござーるのゲームでござーる	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	Dead of the Brain1・2	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	GO！GO！　バーディチャンス	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定

PC-FX

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
5月31日	お嬢様捜査網	ヘッドルーム／NECホームエレクトロニク	7800円
5月予定	ボイスパラダイス	アスク講談社／NECホームエレクトロニク	8800円
6月28日	虚空漂流ニルゲンツ	マイクロキャビン／NECホームエレクトロニクス	7800円
6月予定	同級生2	NECアベニュー	8800円
	バウンダリー・ゲート　ドーター・オブ・キングダム	パック・イン・ビデオ／　NECホームエレクトロニクス	7800円
7月26日	女神天国II	NECホームエレクトロニクス	7800円
発売日未定	ドラゴンナイト4	NECアベニュー	未定
	卒業R	NECインターチャネル	未定

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	天地無用！　魎皇鬼FX	NECインターチャネル	9800円
	アンジェリークSpecial2(仮称)	光栄／NECホームエレクトロニクス	未定
	きゃんきゃんバニーエクストラDX	NECホームエレクトロニクス	未定
	続　初恋物語　修学旅行	徳間書店インターメディア／NECホームエレクトロニクス	未定
	チップちゃんキィーック！	カスタム／NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	NECホームエレクトロニクス	未定
	となりのプリンセス(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ファイアーウーマン　纏組	徳間書店・NECホームエレクトロニクス	未定
	ファーランドストーリーFX	テイジイエル／NECホームエレクトロニクス	未定
	ブルーブレイカー	ヒューネックス／NECホームエレクトロニクス	未定
	ペブルビーチの波濤(仮称)	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定
	マスターズ　遙かなるオーガスタ3(仮称)	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定
	負けるな！魔剣道Z	フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	未定
	ラスト・インペリアル・プリンス(仮称)	日本アプリーケション／NECホームエレクトニクス	未定
	リトルキャッツ(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	NECホームエレクトロニクス	未定
	天外魔境IIINAMIDA	ハドソン	未定

PC-FXGA

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	んーにゅー(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	GMAKER　スタータキットプラス	NECホームエレクトロニクス	未定

LD-ROM²

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	UFO&E・T	パイオニア	未定

最新はみ出し情報

●NECインターチャネルより、4月に発売予定のPCエンジン用ソフト『DE・JA』が、諸般の事情により5月発売に延期された。

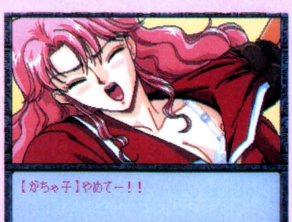
●NECホームエレクトロニクスより5月に発売予定の『お嬢様捜査網』の発売日が、5月31日に決定した。

●NECホームエレクトロニクスより発売予定の『虚空漂流ニルゲンツ』。発売予定日が6月28日に、予定価格が7800円に決定した。

●NECインターチャネルより、5月24日発売予定の「同級生2」が、諸般の事情により6月発売予定となった。

●NECホームエレクトロニクスより発売予定の『女神天国II』が、7月26日発売の予定価格7800円で発売されることに決定した。

●NECインターチャネルより、5月に発売予定の『天地無用！魎皇鬼FX』が、諸般の事情により発売日が未定となってしまった。予定価格は9800円に変更。



○PCエンジンの美少女アドベンチャーゲーム『DE・JA』



○18禁で発売予定のPC-FX用ソフト『同級生2』



○2枚組で発売する予定の『天地無用！　魎皇鬼FX』

「E3 Tokyo'96」幕張メッセで開催

『E3』とは、家庭用ゲーム機やパソコンなどのハードとソフトの展示会。ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPOの、頭の3文字のEを略したものでイー・スリーと読む。1995年にアメリカのロサンゼルスで第1回目が開催された。このE3が日本で今秋開催されることになったのだ。今年の5月に開催されるロスのE3も前回同様に、任天堂、セガ、SCEなど、日本のメーカーが出展するので、E3／TOKYOでも海外のメーカーが出展されると思われる。アメリカ生まれのE3は、日本をかわきりに、ヨーロッパ、アジアなど全世界規模で展開していく予定の、スケールのでっかい展示会なのだ。

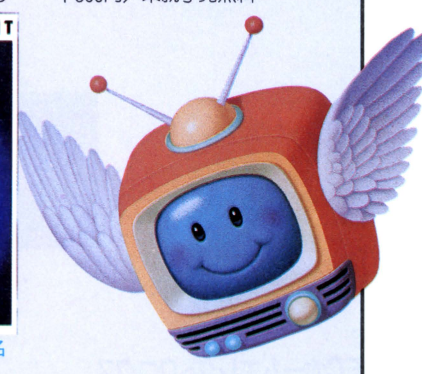
また、下にいるキャラクタはE3／TOKYOのイメージキャラクタ「テレバード」君。一般公募により名前が決定された。

●開催日：1996年11月1日(金)～4日(月)。11月1日は関係者招待のみ

●会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）

●入場料：一般1000円／小学生以下500円／未就学児無料





○1万件以上の応募の中から、名前が決定された「テレバード」


マルチメディアのNEC
俺ゲー。
PC-FXGA
なあ。ちょっとやってみてくれよ、
俺のゲーム。超大作。ホントだって。
NECホームエレクトロニクス
パーソナルプロダクト事業部
〒108 東京都港区芝5-33-1(森永プラザビル) TEL.03(3454)5111(大代表)
＊DOGAGENIE1は、株式会社ドーガの商標です。＊Windowsは、米国Microsoft Corporationおよびその他の国における登録商標です。
＊Windows® 95の正式名称は、Microsoft® Windows® 95 Operating Systemです。＊ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。
PC-FXGAに関する技術的なご質問は、NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部PC-FXGAサポートセンターへ。
〈技術的な質問に電話でお答えします〉 受付時間/9:00～17:00 TEL.03(5232)6222
●電話番号のかけまちがいが増えておりますので、番号をよくお確かめの上、おかけください。

NEC

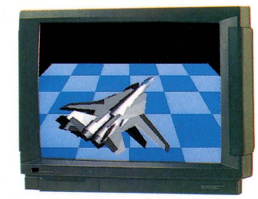
いつかはCGアニメーター。目指せスーパーゲームクリエイター。そんな気持ちに、がっちり応えます。

ゲームアクセラレータボード PC-FXGA

プラモデル感覚でCGを組み、アニメーションさせる。アイデア満載のオリジナルゲームを創る。PC-FXGAをPC-98*に装着、DOGAGENIE1(無料添付)やGMAKERスタータキットと組み合わせることで、「創る」という新しい世界への一歩が始まります。もちろんPC-FXやPC-FXGA用ソフトもプレイ可能。楽しみながら、夢をかたちに。PC-FXGAなら、できます。

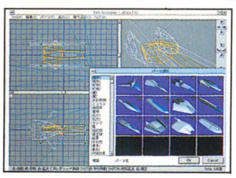
*動作環境等に関しましては、下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。



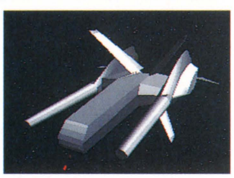


オリジナルCGアニメにチャレンジ!

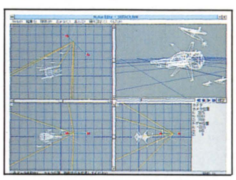
DOGAGENIE1
(PC-FXGAに添付。非売品)



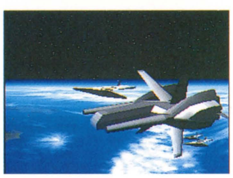
パーツアセンブラ
登録されている300種類のパーツを組み合わせ、上面、側面、正面のウインドウで物体の形を確認しながら制作します。



ポリゴン表示
PC-FXGAの3D表示機能を使って、物体をポリゴンで表示することができます。パッド操作により物体を回転させることもできます。



モーションエディタ
始点と終点の間の軌跡をベジェ曲線で制御、同様にカメラの位置や動きを設定することができます。さらに物体の加速、減速も調整できます。



アニメーション再生
モーションエディタで設定した動きでのアニメーション再生ができます。色調の変更や用意されている背景画像と合成しながらの再生もできます。

自分だけのゲーム創りにトライ!

GMAKER スタータキット

PC-FX、PC-FXGA用ゲームをC言語で開発するためのオーサリングソフトです。言語ツール、デバッガ、ファイルコンバータ等の基本ツールをパッケージしています。

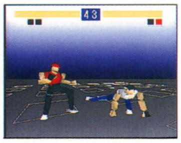
PC-FXGAオーサリングソフトウェア GMAKERスタータキット
好評発売中 標準価格 19,800円(税別)

近日発売予定
GMAKERスタータキットプラス
ソフトウェアの追加で、PC-FXGAのソフト開発環境をより強化できます。■CDエミュレータ ■ユーティリティ ■ファイルコンバータ ■ライブラリ

ここまで出来る。こんなに遊べる。GMAKERから生まれたポリゴンゲーム。



不思議感覚の新アクションゲーム ん〜にゅ〜
マイキャラを操作しながらアイテムを集めるアクションゲーム。PC-FXGAの世界が体験でき、ゲーム開発の参考にもなります。
PC-FXGA専用ゲームソフト
ん〜にゅ〜 近日発売予定 価格未定
© NEC Home Electronics, Ltd.



仮想空間で3次元バトル 拳舞
3次元空間で繰り広げられる格闘ゲーム。コントロールパッドを2つ接続して、対戦が楽しめます。
PC-FXGA用サンプルゲーム(PC-FXGAに添付。非売品)
拳舞 OUCC(大阪大学コンピュータクラブ)制作

PC-FXGA



好評発売中

〈PC-9800シリーズ対応〉
ゲームアクセラレータボード
PC-FXGA
標準価格 **46,000円**(税別)

CGアニメーション入門キット DOGAGENIE1(ドーガジニー1/Windows® 対応版)他を含むCD-ROM付き。
◆付属品:PC-FX専用コントロールパッド×1、ACアダプタ×1、VIDEOケーブル×1、AUDIOケーブル×2、CD-ROM(非売品)×2、インストールディスク×1、取扱説明書(保証書付)×1
*記載の各ソフトウェアは、Windows® 95上での動作を確認しております。(一部動作条件付き) 詳しくは下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。

●PC-VANでPC-FXGAの情報を提供中! 「PC-FXプラザ」J PCFXGAとご入力ください。 PC-VANに関するお問い合わせ先:NEC PC-VAN事務局 03(3454)6909(代表)
●PC-FXGAはインターネットでも通信販売を行っています。 http://www1.meshnet.or.jp/ntem/home.html 通信販売に関するお問い合わせ先:NEC テクノマーケティング 03(3798)7845(ダイヤルイン)







次号予告 5月30日発売の7月号では、いよいよ「同級生2」の別冊付録を付ける予定。「デア ラングリッサーFX」の攻略特集も引き続き掲載。

T1013655060724
©Tokumashoten Intermedia 1996 雑誌13655-06
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan

PC Engine FAN
1996年 JUNE 6月号
第3種郵便物認可
平成8年6月1日発行第9巻第6号(通巻91号)
発行人／山森 尚・編集人／北根紀子
発行徳間書店インターメディア(株) 〒105 東京都港区東新橋 編集／03(3573)8606 広告／03(3573)8612
発売(株) 徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 Tel.03(3573)0111(代)
特別定価720円(本体699円)